XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • DS

a videojáték

KONZOL

magazin

www.konzol.eu

JÚN. 2010 001. szám

699 Ft

ISSN 2061-8808



NYEREMÉNYJÁTÉK

JÁTSSZ A KONZOL MAGAZINNAL ÉS NYERJ!

Három, a nyertesek által választható konzolgépet sorsolunk ki.



Mit kell tenned? Csupán a három feltétel egyikének kell megfelelned, hogy te légy az egyik szerencsés!

1 **Jutalmazzuk a hónap levelét: írhatsz bármilyen témában, legyen érdekes, humoros, vagy ahogy jónak érzed (nyeremenyjatek@konzol.eu).**

2 **Készíts egy fotót magadról, vagy a gyűjteményedről, amin rajta van a Konzol első száma is, majd ezt küldd el nekünk a már megadott e-mail címre. A legkreatívabb fotót választjuk ki nyertesnek.**

3 **Az első tíz előfizető között sorsoljuk ki, ez önmagáért beszél.**



Üdv!

Nehéz szülés volt, de megérte, a magazin „felsírt", remek egészségnek örvend, és készen áll arra, hogy téged szórakoztasson a konzoljátékok világának eseményeiről, s tájékoztasson is egyben. Az időjárás végre szép nyáriasba fordult át, így két csobbanás között napozás mellett kívánjuk, hogy remek olvasnivalód legyen. Ez az első szám, a nagy remények és elvárások mintapéldánya, de nem óhajtok érzelmesbe csapni. A lap végre megjelent, s bízunk benne ez még jó sokszor, minden hónapban megfelelő tartalommal fog rád várni. Szeretnénk köszönetet mondani mindenkinek (hazai képviseleteknek, partnereinknek) azért, hogy segítettek ennek a lapnak a létrejöttében. E számunkban olvashatsz a Los Angeles-ben lezajlott E3 legérdekesebb bejelentéseiről, melyek közül a Sony PlayStation Move-ja és a Microsoft Xbox 360 Kinect-je vélhetően teljesen új utakat nyit meg a videojátékok világában, olyanokat, amiket ma még el se tudunk képzelni. A 3D is főszereplővé vált: a Nintendo új kézikonzolja, a 3DS mindezt speciális szemüveg nélkül éri el, míg a Sony a „hagyományos" módon prezentálja azt a játékosoknak. E havi szupersztárunk Mario, aki remekel a Galaxy 2-ben, így az apró vízvezeték szerelő hős híressé válását is bemutatjuk. Megvívtuk a magunk kemény párbajait a Red Dead Redemption-ben, elvesztünk a sötétség karmaiban a nagyszerűre sikerült Alan Wake-ben, és megannyi sebességkorlátot léptünk át a ModNation Racers-ben, Blur-ben illetve a Split / Second-ban. Kojima továbbra sem tud hibázni, a Peace Walker a PSP eddigi legjobb játékának tűnik, négy oldalas tesztünkből megtudod, miért. Nincs más hátra, kellemes olvasgatást kívánok, s várjuk észrevételeidet, építő jellegű kritikáidat a honlapunkon (www.konzol.eu), illetve levelesládánkban. Egyéb témájú véleményeidet is várjuk, természetesen a csevegőhöz (info@konzol.eu).

Ciao,

RBaly
és a
Konzol Magazin
csapata!

„Ajánlom nagybátyámnak Morvay Tamásnak. Nélküled nem jutottam volna el ideáig. Emléked örökre bennem él (MP)."

TARTALOM







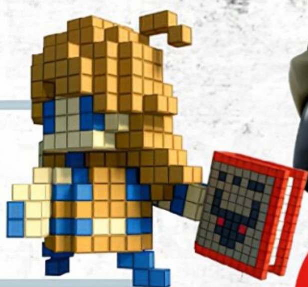










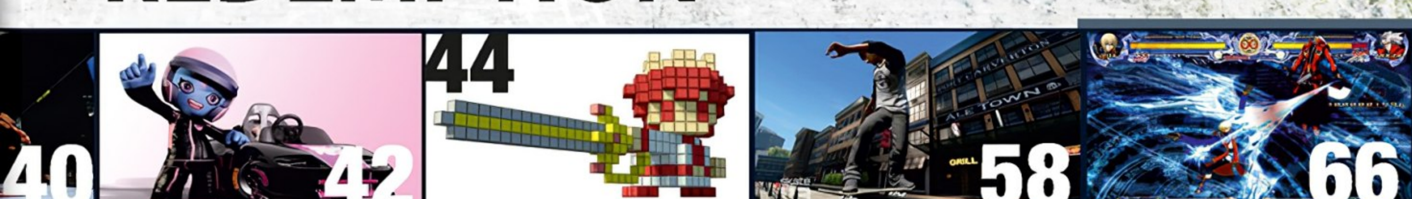












40
42
44
58
66

Név, vagy nicknév?
RBaly
Kedvenc film?
Sok van, nem tudnék kiemelni egyet, mind másért jó.
Favoritod a foci VB-n?
Olaszország.
Sulid?
BMF, Óbudai Egyetem.
Hobbid a játékok mellett?
Autósportok, filmek, játékok.
Hol kezdtél publikálni először?
Play! Magazin.
Mi lenne az álomállásod, ha bármit tehetnél?
F1 pilóta, s Ferrarival egyéni világbajnokit nyerni.
Olyan ember vagy, akinek van B terve?
Akad pár.
Tíz legkedvesebb játékod, s ezek közül mi az örök első?
Starfox (Snes, örök)
Prince of Persia-széria
Assassin's Creed 2
Halo-széria
Gran Turismo-széria
Fable-széria
Jobb F1-es alkotások
Okami (PS2)
Super Mario-széria
Nintendo-s Rare játékok
Motiválnak az Achievementek vagy Trófeák? Igen / Nem
Yep.
Kis előélet, mikor mivel, vagyis mi szippantott be a játékok világába?
Kistacskó koromban édesapám által hazahozott 286-os, 386-os majd 486-ason gépek, aztán a '90-es évek közepe tájától jöttek a konzolok, és vitték mindent mind a mai napig.



Név, vagy nicknév?
Morvay Peti
Kedvenc film?
Indiana Jones sorozat.
Favoritod a foci VB-n?
Szlovénia.
Sulid?
Kodolányi János Főiskola - Kommunikáció és Médiatudomány szak.
Hobbid a játékok mellett?
Film, snowboard, haverok, fanta.
Hol kezdtél publikálni először?
Itt.
Mi lenne az álomállásod, ha bármit tehetnél?
Most erre válaszoljak? :):):)
Olyan ember vagy, akinek van B terve?
Remélem nem kell B terv.
Tíz legkedvesebb játékod, s ezek közül mi az örök első?
Ratchet and Clank Future: A Crack in Time
Ratchet and Clank: Quest for Booty,
Ratchet and Clank: Tools of Destruction,
Uncharted 1-2,
Red Dead Redemption,
FIFA sorozat,
Fallout 3,
GTA IV,
Lego Indiana Jones
Motiválnak az Achievementek vagy Trófeák? Igen / Nem
Régebben igen, ma már.........
Kis előélet, mikor mivel, vagyis mi szippantott be a játékok világába?
Engem még a 2000-es évek közepe felé az 576 Konzol világa fogott meg. A végén döntöttem el, hogy ennek nem lehet vége, ezért most itt vagyok és ezekre a buta :) kérdésekre válaszolok.



Név, vagy nicknév?
Martin
Kedvenc film?
Egy lehet például a Remény rabjai
Favoritod a foci VB-n?
A foci az, amit vízben játszanak?
Sulid?
Felsorolhatatlan…
Hobbid a játékok mellett?
Mindenféle dolgok gyűjtögetése
Hol kezdtél publikálni először?
576 KByte
Mi lenne az álomállásod, ha bármit tehetnél?
Lánykollégiumi portás
Olyan ember vagy, akinek van B terve?
Nincs, de gyorsan kreálok, ha kell
Tíz legkedvesebb játékod, s ezek közül mi az örök első?
Metal Gear Solid (PS1)
Final Fantasy VI (SNES)
Impossible Mission (C64)
Killzone 1-2 (PS2)
Phoenix (arcade)
Amidar (arcade)
Final Fantasy Tactics (PS1)
Shadow of the Colossus (PS2)
Devil May Cry (PS2)
Pac-Man (arcade)
Motiválnak az Achievementek vagy Trófeák? Igen / Nem
Amik tetszenek, azok igen
Kis előélet, mikor mivel, vagyis mi szippantott be a játékok világába?
Valamikor 1982 körül kezdtem Atari 2600-as konzolon, aztán '84-ben jött a C64 láz. Utána volt és van minden, ami videojáték.



Név, vagy nicknév?
Már megszoktam a Kriszt.
Kedvenc film?
Mikor melyik, legyen mondjuk a GYU, Aliens, T2, satöbbi.
Favoritod a foci VB-n?
Nincs, gimi óta nem tippmixeltem.
Sulid?
Gimiben voltak jó bulik, ELTE uncsi volt.
Hobbid a játékok mellett?
Sport, filmek, hustler… olykor rajzolok.
Hol kezdtél publikálni először?
576 Konzol
Mi lenne az álomállásod, ha bármit tehetnél?
Régen ninja, paleontológus, majd profi sportoló…ma inkább filmsztár, esetleg egy milliárd dolláros vállalat örököse.
Olyan ember vagy, akinek van B terve?
Gyakran agyalok a jövőn, olykor ellenben a soron következő hét is homályos.
Tíz legkedvesebb játékod, s ezek közül mi az örök első?
Dune 2 (PC)
Metroid 2 (Gameboy)
MGS (PS)
Driver (PS)
Gran Turismo 1-2 (PS)
Skies of Arcadia (DC)
Halo (Xbox)
GTA trilógia (PS2-Xbox)
Burnout 3 (Xbox)
Resident 4 (GC)
Motiválnak az Achievementek vagy Trófeák?
Mondjuk.
Kis előélet, mikor mivel, vagyis mi szippantott be a játékok világába?
Mindig is vonzotta a fantáziámat, hogy elmerülhessek egy másik világban, nem véletlenül gyűjtöttem anno minden Kaland-Játék-Kockázat könyvet. Több géphez is volt szerencsém gyermekkoromban, de az első igazi előrelépést a PS-em jelentette 18 évesen, a Dreamcastem óta pedig már nem volt megállás.



Név, vagy nicknév?
Hpeti
Kedvenc film?
He7edik
Favoritod a foci VB-n?
Hollandia, mert ők még tudnak focizni.
Hobbid a játékok mellett?
Zenélés, extrém sportok.
Hol kezdtél publikálni először?
Rúna magazin, valamikor a hősidőkben.
Mi lenne az álomállásod, ha bármit tehetnél?
Rocksztár.
Olyan ember vagy, akinek van B terve?
Mindenkinek kell lennie B tervnek. :)
Tíz legkedvesebb játékod, s ezek közül mi az örök első?
Az örök első a Final Fantasy 8.
Egyébként különösebb sorrend nélkül: Resident Evil 2& Code: Veronica, Final Fantasy 7, Metal Gear Solid 1, Batman AA, Killzone 2, Xenosaga trilógia, Legend of Dragoon, Shadow Hearts 2, Koudelka.
Motiválnak az Achievementek vagy Trófeák?
Igen.
Kis előélet, mikor mivel, vagyis mi szippantott be a játékok világába?
Édesapám rontotta el a dolgot, méghozzá egy füstös játékteremmel. Aztán édesanyám rákontrázott egy C64-el. Innen egyenes út vezetett a omláshoz: sárga kazettás, NES, SNES, Megadrive, N64, PS1-2-3, Xbox, GB Advance, Ds, Dreamcast, Gamecube. Minden platformot ugyanúgy élvezek, mert elsősorban játékos vagyok, nem pedig fanboy.





Név, vagy nicknév?
EmThor
Kedvenc film?
Gyűrűk Ura.
Favoritod a foci VB-n?
Németország.
Sulid?
Intézményi Kommunikátor.
Hobbid a játékok mellett?
Írás, kertészkedés.
Hol kezdtél publikálni először?
Playstation.Community
Mi lenne az álomállásod, ha bármit tehetnél?
Gondor Királya.
Olyan ember vagy, akinek van B terve?
Abszolút.
Tíz legkedvesebb játékod, s ezek közül mi az örök első?
Lord of the Rings: The Third Age
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth
Dragon Age: Origins
Bioshock
White Knight Chronicles
Devil May Cry 3
Silent Hill 3
Resident Evil 5
Assassin's Creed
Lost Planet 2
Motiválnak az Achievementek vagy Trófeák? Igen / Nem
Teljes mértékben.
Kis előélet, mikor mivel, vagyis mi szippantott be a játékok világába?
1998-ban kezdtem el gamer témájú magazinokat olvasni, ezután ragadott meg először a PC-s, később a konzolos játékok világa. Első konzolom egy Gameboy volt, még a legelső fajtából, de igazi „pályafutásom" a PS3-al kezdődött. Ezután már nem volt megállás, utólag szereztem egy PS1-et, egy PS2-t és végül PSP-t is.



Név, vagy nicknév?
Karfiol
Kedvenc film?
12 majom, A Nap birodalma, Avatar, Terminátor 2.
Favoritod a foci VB-n?
Spanyolország.
Sulid?
ELTE-TTK földrajz-környezettan szakra jártam.
Hobbid a játékok mellett?
Foci.
Hol kezdtél publikálni először?
PSC.
Mi lenne az álomállásod, ha bármit tehetnél?
Miniszterelnök.
Olyan ember vagy, akinek van B terve?
Még C tervem is van.
Tíz legkedvesebb játékod, s ezek közül mi az örök első?
MGS széria az örök első, Shenmue 1-2, GTA széria, Final Fantasy széria, ebből a VIII a kedvencem, Silent Hill széria, Heavy Rain, PES széria, Killzone 2, Uncharted 1-2, Barbie Horse Adventures.
Motiválnak az Achievementek vagy Trófeák? Igen / Nem
Akkor, ha jó a játék.
Kis előélet, mikor mivel, vagyis mi szippantott be a játékok világába?
A '80-as években a Commodore 64-gyel ismerkedtem intenzíven, de igazán az Amiga 500 szippantott be. Aztán később a Sega Mega Drive által lettem teljesen addikt, majd elindultam a PlayStation vonalon…

Név, vagy nicknév?
Rolmanus
Kedvenc film?
Száll a Kakukk fészkére (1975)
Favoritod a foci VB-n?
Brazília, bár szívlelem a Hollandokat is.
Hobbid a játékok mellett?
Filmek, anime, kosár, meg valami újságba is írok :)
Hol kezdtél publikálni először?
A theSOURCE nevű internetes magazinban.
Mi lenne az álomállásod, ha bármit tehetnél?
Hülyéskedsz? Ennél nincs is jobb. :)
Olyan ember vagy, akinek van B terve?
Igen, de mindig C lesz belőle.
Tíz legkedvesebb játékod, s ezek közül mi az örök első?
Sorrendbe nem tenném, csak az első áll a többi felett:
Metal Gear Solid (az örök kedvenc, soha játékot így nem szerettem, és nem is fogok)
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Kingdom Hearts
Kingdom Hearts 2
God of War II
Final Fantasy VII
Final Fantasy VIII
Resident Evil 2
Shadow of the Colossus
Marvel Vs Capcom 2



Motiválnak az Achievementek vagy Trófeák? Igen / Nem
Nem.
Kis előélet, mikor mivel, vagyis mi szippantott be a játékok világába?
Bár már 1993 környékén a NES (majd később a SNES) rabja voltam, véglegesen a bátyám Sony PlayStation konzolja szippantott be, a Metal Gear Soliddal, 1999-ben. Azóta rengeteg játék fordult meg konzoljaim olvasójában, és egy percig sem bánom, hogy videojátékos lettem.

Név, vagy nicknév?
Duke
Kedvenc film?
Alien trilógia, Félelem és Reszketés Las Vegasban, persze hosszú lehetne a lista…
Hol kezdtél publikálni először?
www.playstationcommunity.hu
Tíz legkedvesebb játékod, s ezek közül mi az örök első?
Heart of Darkness
Devil May Cry 1
Devil May Cry 3
Resident Evil 2
Tombi
Metal Gear Solid 4
Doom
Fable
Duke Nukem 3D
Oddworld: Abe's Oddysee
Motiválnak az Achievementek vagy Trófeák? Igen / Nem
Nem igazán, de olykor kedvet kapok a gyűjtögetésükhöz.
Kis előélet, mikor mivel, vagyis mi szippantott be a játékok világába?
Konzolos pályafutásom a PS1 korszakában vette kezdetét, többek között olyan –számomra meghatározó – címekkel, mint például a Tombi, Heart of Darkness, vagy a Spyro the Dragon.





Név, vagy nicknév?
Kern Péter, Kenny
Kedvenc film?
Vissza a Jövőbe trilógia
Favoritod a foci VB-n?
Franciaország
Hobbid a játékok mellett?
Úszás, kirándulás.
Hol kezdtél publikálni először?
576 Konzol.
Mi lenne az álomállásod, ha bármit tehetnél?
Egy vadaspark őzikesimogató részének felügyelője
Tíz legkedvesebb játékod, s ezek közül mi az örök első?
Final Fantasy VI, Chrono Cross, Super Mario World, Street Fighter 2, Parasite Eve, Tales of Symphonia, Metal Gear Solid, StarWing, Metroid Prime, Super Mario Galaxy. Első: Final Fantasy VI
Motiválnak az Achievementek vagy Trófeák?
Nem.
Kis előélet, mikor mivel, vagyis mi szippantott be a játékok világába?
Apum még a 80-as évek közepe során egy C-64-el lepte meg a családot, mondhatni neki köszönhetem, hogy kocka lettem. Emlékszem akkor még a tévéhez való bekötéshez is szerelőt hívtuk, pedig ahhoz csak egy RCA kábel volt. Bubble Bobble, River Raid, Creatures, hogy pár nagy klasszikust említsek azok közül, amikkel megszerettem a videojátékokat és váltam annak örök rabjává. Első konzolos élményem egyébként a Sega Master Systemmel kezdődött. A töltésmentesség, a változatosabb és számomra kedvezőbb játékfelhozatal végül ezen a vonalon tartott.

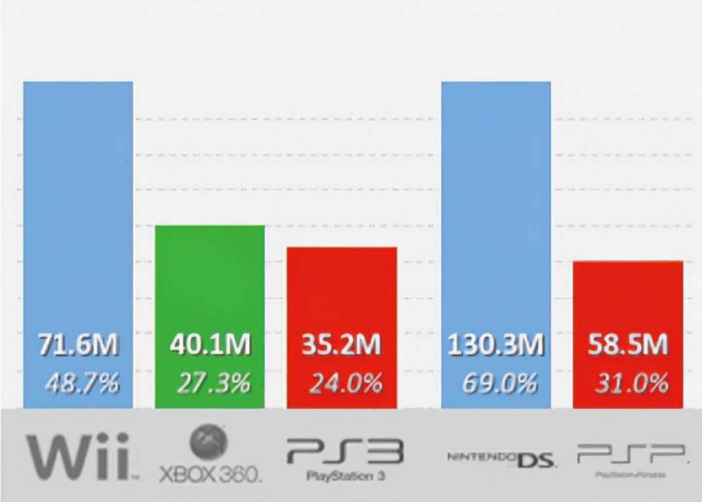
Következő számunkban bemutatjuk a stábunk többi tagját.



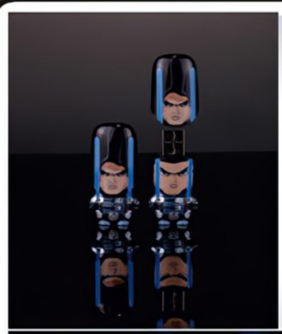
De rég is volt, de szép is volt. Eme igen kreatív, japán jellegű, de kissé technokratikus kép tiszteleg a 16-bites konzolgépek legjobbja, a Super Nintendo előtt. Alkotója ismeretlen, viszont mi a magazinunkban szívesen látunk általatok készült munkákat is – legyen ez afféle fan „piction". A honlapunkon mutassátok be őket, a legjobbak bekerülhetnek a magazinba!



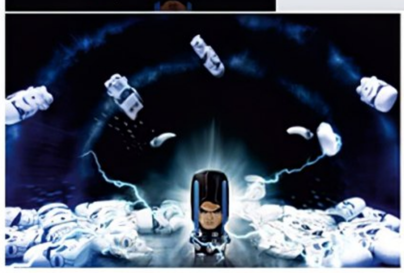
A kellemes kaland-horror alkotásban sokakban felmerülhetett a kérdés: mire jók a kávés termoszok? Igaz, Alan nem igazán alszik tortúráján, de mikor issza meg a sok löttyöt? Nos, erre jött válasz egy tréfás rajongói artwork által.



A fenti grafikonon látható az aktuális, világszinten értékesített konzolgépek mennyisége (millió darab). A Wii toronymagasan ver mindenkit, ez egyértelmű. A Sony csökkentette lemaradását egy kicsit PS3 vonalon, igaz, azt a későbbi megjelenés végett „kapta" be – de a verseny még nem lefutott, főleg most, hogy a Microsoft is kiad egy új ruhába bujtatott gépet. A kézi konzolokat tekintve a DS a megannyi alvariáns kiadással együttesen toronymagasan viszi a prímet, de a PSP-hez is egy tisztességes tábor csatlakozott már. Forrás: www.vgchartz.com







Starkiller legújabb, galaxisokat megrengető kalandja október végén, pontosabban 26.-án kerül a boltok polcaira. Ahogy az a nevesebb játékoknál már bevett szokás, úgy a Lucasarts is prezentál nekünk egy Limited Collector's Edition, azaz korlátozott példányszámú gyűjtői kiadást. Ezért cirka 80 dollárt kell a kasszáknál otthagynunk, de a tartalmát elnézve lehet, hogy megéri:

- magától értetődően fémből készült tok
- művészeti album
- exkluzív játékbeli tartalmak, melyek a következők: három új challenge mód pálya és Deak Starkiller skin Ralph McQuarrie koncepciója alapján
- egy fénykard kristály
- MIMOBOT USB kulcs 2 GB tárhellyel, rajta további tartalmakkal: digitális művészeti album, kulisszatitkok, a játék teljes „forgatókönyve", illetve tematikus háttérképek



A kép azt hiszem önmagáért beszél.



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2010

LOS ANGELES JÚNIUS 15-17.

Szinte hihetetlen, de idén sem jött el a világvége, így ismét megtartották Los Angeles-ben a gamerek legnagyobb buliját, az E3 kiállítást. Bár a konferenciák nagy része körülbelül annyira volt izgalmas, mint egy beöntés, azért összességében sikerült jó pár minőségi játékot is látni a színfalak mögött és előtt – ezek közül válogattuk ki neked a legjobbakat az elkövetkezendő jó pár oldalon. Számtalan gépújdonságba, már köztudott, de hivatalosan csak most bejelentett szoftverbe, és jó pár kihagyott ziccerbe botlottunk.

Vágjunk is bele!

Szerzők: *Krisz, Martin, Nightbagoly, RBaly*



A Microsoft is kitett magáért az idei, E3-on tartott konferenciájukon. Felújított masinát, remek játékokat, és számtalan folytatást jelentettek be a redmondi srácok – de nekünk, Magyaroknak is volt egy szaftos kis meglepetésük – erről is olvashatsz lentebb.

Báj-báj Natal, helló Kinect!

A kiállítás sztárja egyértelműen a régebben Project Natal-ként futó, majd az E3-on már Kinectként bemutatkozó mutogatós kiegészítő volt. A Microsoft csodamasinájához csak és kizárólag egy Xbox 360 szükséges, segítségével pedig megszűnik a kontroller-függőség: pusztán a testünkre van szükség ahhoz, hogy a gépünkkel kommunikálni tudjunk. Azon kívül, hogy számtalan játékban bizonyíthatjuk majd mozgékonyságunkat a Microsoft konzolja előtt, a teljes rendszert irányíthatjuk majd zavaró kontrollerek nélkül. A Kinect felismeri a hangunkat, gesztusainkat, használata valódi futurisztikus hangulatot kelt. Hogy ne csak egy jópofa kiegészítőről beszéljünk, a vállalat számtalan játékot is bejelentett a speciális kamerához, amelyeknek maximum azt róhatjuk fel, hogy úgy látszik, a Redmondiak sem nekünk, hardcore játékosoknak kedveznek ezzel a minden bizonnyal hatalmas sikerre számító kiegészítővel.





Kinect Adventures



Mindig is arra vágytál, hogy a kietlen űrben lebegj, hegyeket mássz meg vagy éppenséggel ismeretlen víz alatti birodalmakat fedezz fel, s mindebben aktívan részt is vehess? Itt a lehetőség – a Kinect Adventures segítségével most mindezt megteheted, méghozzá úgy, hogy te magad leszel a kontroller! Ha a család nem néz közben bolondnak, ugrálhatsz, elhajolhatsz, sőt, akár rugdalódhatsz is kedvedre, s ha engedélyezed, a kamera a játékban érkező érdekesebb akadályok leküzdése közben készít rólunk egy fotót (nyilván mókásan fogunk rajta festeni), ami egy az egyben ki is kerülhet Facebook oldalunkra.



Kinectimals

Bájos dolog, hogy a Kinectimalsban számtalan állatkát tarthatsz virtuálisan, akik reagálnak a gesztusaidra, tágra nyílt szemekkel lesik a mozdulataidat, és élvezettel veszik, ha megvakarod őket. Az állatkákat trükkökre taníthatjuk meg, felismeri a hangunkat és parancsainkat végre is hajtja, miután elsajátították valamelyiket (játssz halottat például). Ilyen Pazar grafikával ez az újvonalas Tamagochi-féleség mindenképp megér egy próbát, nekünk a bemutatott kölyök tigris speciel abszolút favorit.









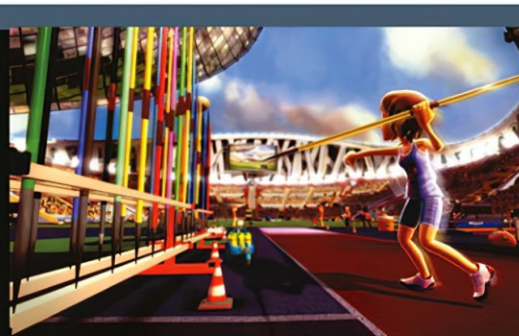
Kinect Joy Ride

Szereted az autós játékokat? Vezess hát kormány nélkül, pusztán a karjaiddal kalimpálva vegyél részt egy eszeveszett száguldásban. Klasszikus „Kart" hangulat, amelyben különböző kihívásokkal a tested bevetésével nézhetsz szembe: vetődve, integetve, vagy kiabálva juthatsz előre, miközben a barátaid a világhálón ugyanezt teszik – a környéken élők legnagyobb örömére.



Kinect Sports

Sportolnál, de az időd nem engedi, vagy netán nem visz rá a lélek? Most talán megjön a kellő löket, főleg, hogy ki se kell mozdulnod a szobából (persze azért a kinti élet is szép). A tévétorna után végre itt az újgenerációs lehetőség, hogy stadiont, bowling pályát, vagy éppenséggel arénát képzelj magad köré, és megvívj bárkivel, aki hajlamos az ilyesmire. Rúgd meg, vagy üsd vissza a labdát, használd a tenyeredet teniszütőnek, vagy az öklödet bokszkesztyű helyett! Szórakozás és testmozgás egyszerre, csak hasznos lehet, főleg többedmagunkkal.



Dance Central

Íme, az első, valódi táncjáték, amelyben az egész habtestedet bevetheted – hát nem erre vágytál mindig? Kezdőtől a fredasteri-lábakkal megáldottakig bárki nekiállhat a tévé előtt lejteni – ezúttal azonban már pontokat is kaphat érte. A szoftver közel 600 mozgást ismer majd fel, amelyeket professzionális koreográfusok segítségével digitalizáltak – ezeket pedig többek között Lady Gaga-ra, No Doubt-ra, és M.I.A.-ra alkalmazhatjuk.





Live újítások – készen állsz?

Hogy ne csak a mutogatásról szóljon a dolog: a Live rendszer is számtalan újítást kap: az Xbox LIVE Gold előfizetők teljesen ingyen, azonnal hozzáférhetnek közel 3500 ESPN (sportcsatorna) élő adáshoz, amelynek segítségével többek között kosárlabda, NBA és nemzetközi focimeccseket nézhetnek, természetesen HD felbontásban, és a napi sporthírekről sem maradnak le. Hogy ne csak unalmas tévézés legyen, a Live és az ESPN összefonódik, hogy teljessé váljon az élmény: avatárjaink segítségével egy-egy gól után örülhetünk a többiekkel, vagy éppenséggel csalódottságunkban a földet csapkodhatjuk majd. Ha pedig beszerezzük a Kinectet, a többiek valós időben nézhetik a reakcióinkat – minek menjünk le egy füstös kocsmába, ha otthon is majdnem teljes lehet az élmény, és még belénk se köthetnek?
A Zune zenelejátszó hálózata is mindennél jobban egybefonódik majd a Live-al – segítségével közel 7 millió zeneszámot zsákolhatunk be, amelyeket kristálytiszta hangminőségben élvezhetünk majd. Ha esetleg házibulit szerveznénk, már az sem akadály: készíthetünk playlisteket, hogy aztán a hangulatunknak megfelelő videó, vagy zene bömböljön a háttérben.
Ha pedig Kinect: hála a mutogatós kiegészítőnek, headset, és minden nélkül kommunikálhatunk bárkivel, aki részese a Live rendszernek – sőt, jövőre már PC-s barátainkkal is, a Messenger integrációnak hála. És ez még nem minden: a hírfolyamok olvasása, az időjárás leellenőrzése, illetve a Bing videók megtekintése mind és mind a lehetőségeinket bővítik majd.
És végül, de nem utolsósorban: ősszel valóra válik a magyar Xbox 360 tulajdonosok álma – a Live rendszer kilenc új régióban, köztük Magyarországon is elérhetővé válik! Első körben az achievement rendszer, többjátékos opciók támogatása, illetve a helyi igényekre szabott piactér aktiválódik, később pedig számtalan újítás várható még.







Xbox 360 Fitness

Hatékony fogyókúra, új gép!

Ha pedig nagy bejelentések: bár már hetekkel a hivatalos debütálás előtt kiszivárgott, mégis nagyot ütött a tény, hogy a Microsoft lefogyasztja konzolját – az új Slim változat pedig megvette a szerkesztőségünk nagy részét kilóra. A dögös formákkal, csillogó külsővel érkező masina végre úgy néz ki, ahogy azt elvárjuk tőle, ehhez - remélhetőleg – moderált hőtermelés, és a legendás RROD hiba teljes kihalása társul majd. Hardverügyileg természetesen szinte teljesen megegyezik majd a régebbi modellekkel – de, hogy teljes legyen a móka, kap egy beépített wi-fi adaptert, és egy diszkrét, 250 gigabájtos winchestert is adnak majd mellé (ami továbbra is hordozható lesz). A gép gombja érintés érzékeny lett, elöl két, hátul három USB portja van, továbbá HDMI és optikai kimenetek, illetve tápkábel és ethernet bemenetek. Felfedezhetünk még egy speciális csatlakozóaljzatot is, ide kell majd a Kinect-et kötni. Az ára nem változik (a régebbi modellek azonban kapnak egy moderált csökkentést), a megjelenés pedig a bejelentéssel egy időben történt a tengerentúlon, és július 16-án érkezik meg az öreg kontinensre –köztük hozzánk is, 199 fontos áron.





Új Forza – Kinect támogatással

Elég titokzatos körülmények között, de a Forza legújabb része, vagy a harmadik továbbgondolása is leleplezésre került az E3-on – azonban ez a bizonyos leleplezés esetünkben annyit takart, hogy készül a játék, és támogatni fogja a Kinect-es irányítást. Magyarán a fejünk lesz a kormány, amerre fordítjuk azt, arra kezd kanyarodni az autó. A kiadó természetesen most is a Microsoft lesz, a fejlesztői feladatokat pedig magától értetődő módon újra a Turn 10 Studios vállalta magára. Megjelenés jövőre, átdolgozott fizikai motorral, bővebb tartalommal, ám további részletek, bármi használhatóbb infó későbbre várható – az ovációhoz azonban már ennyi is elég volt, mi is epekedve várjuk, főleg a látottak alapján.

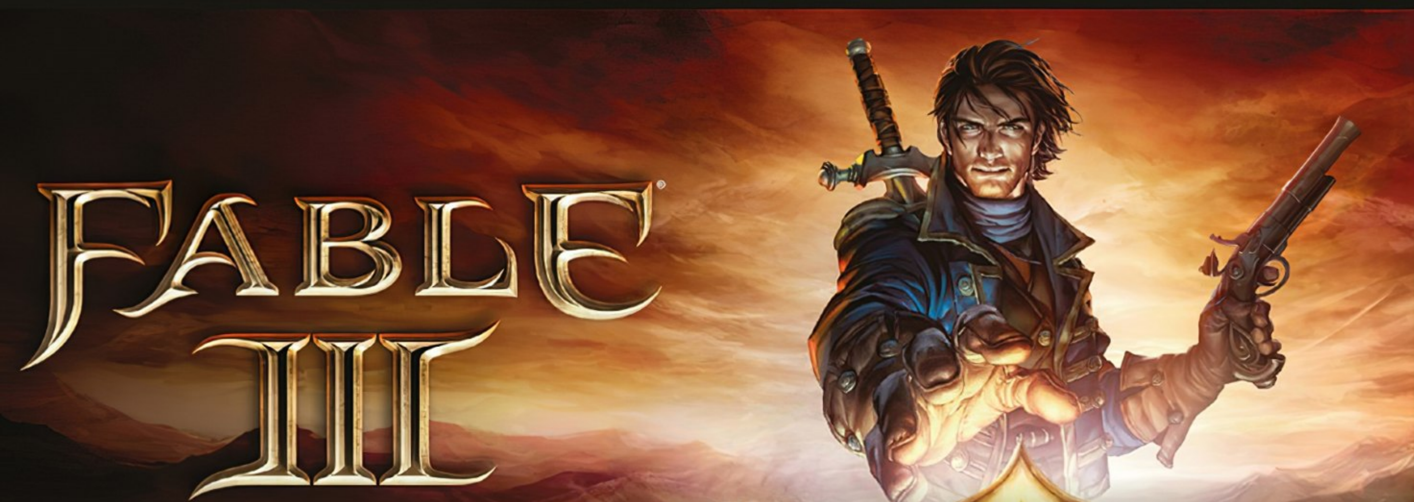












Fable 3 - Légy Albion királya!

A legendás Xbox-os szerepjáték sorozat, a Fable 3 is folytatódik 2010 októberének végén. A Peter Molyneux designer agyából kipattanó szoftver ezúttal még mélyebb sandbox-elemeket, és az előző felvonásnál állítólag jelentősen összetettebb játékmechanizmust fog majd tartalmazni. Hősünkkel ezúttal nem csak a magányos kalandozás nehéz feladatait láthatjuk el, de saját, fejleszthető kastélyunkra is ügyelnünk kell, ez pedig közel sem lesz egyszerű feladat: figyelnünk kell a bűnözőkre, meg kell szabnunk az adókat, és meg kell győznünk a népet, hogy mindezt örömmel tűrjék. Ahogyan azt már megszokhattuk, most is befolyásolja majd a külsőnket a játékstílusunk: jóságos döntéseket hozva egyre szebbek leszünk, míg gonoszkodva ocsmány torzszülöttekké változunk – de nem csak mi, hanem a környezetünk is. És ha ez mind nem volna elég, a SZEREPjáték részt is alaposan fejlesztették: kifejezhetjük hódolatunkat, nem tetszésünket, kezet rázhatunk, vagy éppenséggel visszautasíthatjuk a felénk nyújtott béke jobbot, hogy ezzel változtassuk meg megítélésünket.













Halo: Reach - Akcióban a halálosztag

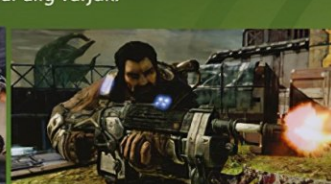
A Halo-sorozat legújabb darabját számtalan játékos várja izgatottan: a Reach már a bétájában is több mint 3 millió felhasználót izgat, az őrület pedig az E3 alatt hágott a tetőfokára. Az új felvonás semmire sem panaszkodhat: a klasszikus „Halos" hangulatot ezúttal sötét tónussal, kilátástalanságot sugalló külsővel, és elképesztően jól eltalált űrharcokkal is feldobják. Hogy ne ragaszthassák rá a rókabőr jelzőt, a fiúk már az egyjátékos módot is megbolygatják kicsit: jetpackkal repkedhetünk, eltűnhetünk, irtózatosan gyorsan futhatunk egy darabig, vagy éppenséggel szinte minden mobilitásunkat feladva hihetetlen erős páncélra tehetünk majd szert, miközben megpróbáljuk túlélni az epikus történet megdöbbentő fordulatait. Az igazi ász azonban ismételten a sokak által kedvelt többjátékos mód lehet, amelyet Live-on, System linkben, vagy osztott képernyőn nyüstölhetünk, többek között Slayer, King of the Hill, vagy Headhunter módokban. A Firefight-on belül végre Matchmaking segítségével csapatot verbuválhatunk, sőt, ezt a módot erősen testre is szabhatjuk - fegyverek, hullámok, minden paraméter meghatározható lesz.



Gears of War 3 - Nők a csatában

Az Epic Games által fejlesztett tesztoszteronbombát, a Gears of War sorozatot sem kerülheti el a folytatás. Az egyik legtökösebb akciójátékban a megszokott hősökön kívül két játszható karakter, a végtelenül dögös Anya Stroud, az előző részek csapatirányítója, illetve Jace Stratton, igazi viharvert veterán csatlakozik Marcus-ékhoz – szükség is lesz rájuk, hiszen a még soha nem látott Unreal Engine 3.5-öt használó belezdében már négyen mészárolhatjuk a ránk támadó locustokat illetve egy új ellenséges fajt, kooperatív módban. A történetben (amely Jacinto eleste után 17 hónappal játszódik, hőseink pedig feloszlatott osztagként tartanak hazafelé a Raven's Nest fedélzetén) állítólag megválaszol pár régóta nyitva hagyott kérdést a világgal és annak történelmével kapcsolatban. A sztorit az a Karen Traviss írta, akinek számtalan Star Wars történetet köszönhettünk. Még kegyetlenebb, még véresebb, és még adrenalin dúsabb folytatás várható tehát – mi személy szerint már alig várjuk!



A Nintendo is bemutatta portékáit az E3 kiállítás alkalmával és kis túlzással mindent vitt: bejelentették új, már régóta köztudott kézi konzoljukat, a szemüveg nélkül is térhatást keltő Nintendo 3DS-t, valamint számtalan, nem csak a hobbijátékosok szívét megdobogtató csodát is. Kevés a hely, vágjunk is bele!

Nintendo 3DS - térhatás korlátok nélkül

A Nintendo meglépte azt, amelyre már sokáig vártunk – bivalyerős hardverrel megtámogatott kézikonzolt fog a piacra dobni, amely ráadásul innováció terén sem marad el a cégtől már megszokottól: úgy képes 3D-s hatást kelteni, hogy használatához nem szükséges kényelmetlen szemüveg, vagy egyéb kellék!

A valamivel több, mint 5 inch széles, és 3 inch hosszú gép felső kijelzője 3.53 inch átmérőjű , 800x240 pixeles felbontáson üzemel (tehát szélesvásznú), az érintőképernyővel megáldott alsó rész 3 inches, és 320x240-et bír. Beépített Wi-Fi lesz (2.4 GHz-es), három VGA kamerával (hátul azért lesz kettő, hogy 3DS-en 3D-s képeket készíthessünk, tény, csak ezen gép tulajdonosai tekinthetik meg őket ilyen formában), jó minőségű mikrofonnal, tapi-analóggal, mozgásérzékelővel és giroszkóppal is felszerelték. A trükkös 3D pusztán opcionális – ha nem akarjuk a térhatást, egyszerűen kikapcsolhatjuk az egészet. Arról, hogy a hangokat is megfelelően pozícionáltnak érezzük egy sztereó hangszóró, illetve egy mezei jack csatlakozó gondoskodik, az adatmozgatáshoz egy SD memória kártyát használhatunk majd. A játékok a már megszokott módon, kis kártyákon érkeznek, eleinte maximum 2 gigabájtot nyomhatnak. A hardver belső felépítése (processzor, ram, videó meghajtó) egyelőre nem ismert, de a képek alapján rohadt erős lesz! Nem szabad elmenni amellett sem, hogy rengeteg filmstúdió is támogatja a kis csodát, ami által a 3DS-féle 3D élményben filmeket is nézhetünk.



A Nintendo sztárjai mind és mind képviseltetik majd magukat az új marokszörnyetegen: a legendás Mario Kart sorozat a szokásos őrületet hozza majd (a képek alapján ráadásul a GC-s testvérhez áll közelebb, sem mint az N64-es változathoz), de a vízvezeték szerelőt azoknak sem kell nélkülözniük, akik nem rajonganak az eszement száguldozásért, hiszen a Paper Mario nekik tökéletes kikapcsolódás lehet. Ha inkább az állatokért rajongunk, akkor sem kell elkeserednünk: a DS legsikeresebb szoftvere, a Nintendogs is folytatódik (ezúttal + cats alcímmel, tehát megrögzött kutyusutálók is megtalálhatják majd a számításaikat), és a zseniális Animal Crossing-ban is újra kipróbálhatjuk magunkat. És ha már klasszikusok: bizony a StarFox is visszatér (hurrá!) majd Link, a Zelda főhőse mellett, aki – a szaksajtó összegzése alapján – minden idők legjobb játékával, az Ocarina of Time-al képviselteti magát. Házon belülről még: suttogtak már róla, végül valóság lett: Kid Icarus is visszatér az új kézikonzolon, és a repkedést látva kifejezetten jó választás ez egy nem 3D-s hatású Wii változat helyett. Azonban úgy tűnik, az új gépszörny a külsős fejlesztőket is meggyőzte, hogy ezúttal érdemes a Nintendo mellett kiállni: az EA a szokásos csapattal érkezik (FIFA, Madden, Sims 3), és bizony a SQUARE ENIX is folytatja DS-en megkezdett ámokfutását (új Dragon Quest, Kingdom Hearts, és Final Fantasy is várható). A Ubisoft sem marad le, és szinte a teljes felhozatalt (Assasin's Creed, Driver, Ghost Recon és Splinter Cell) cipeli magával. A Capcom szimplán atombombát robbantott, mert bár csak két címet jelentett be, de azok a Resident Evil és a Street Fighter családba tartoznak: előbbiből a 4. rész érkezik, míg utóbbi egy teljesen új felvonással domborít majd. A Konami sem szégyenkezhetett, mivel bejelentette, hogy a legzseniálisabb Metal Gear Solid-ot, a Sneak Eater-t is elhozzák a Nintendo gépére!

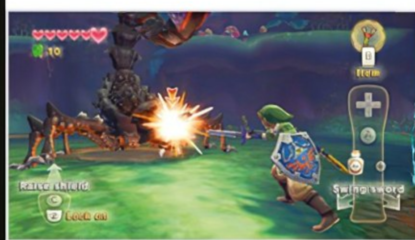
NINTENDO 3DS™

A nagy öregek sem tétlenkednek

Zelda: Skyward Sword

Hónapok óta vártuk már a bejelentést – milliónyi elejtett információ, és spekuláció látott napvilágot a dologról, míg végre hivatalossá vált: készül az új Zelda, a Skyward Sword, amely – jóféle Nintendo-s szokás szerint – teljesen új művészi stílusban elevenedik majd meg. A külső most sem a Twilight Princess kissé komolyabb látványvilágához, sem a Wind Waker Cell-shaded-es megvalósításához nem hasonlít: afféle arany középút, amely összhatásában már-már festményszerű érzetet kelt – egyszerűen fantasztikus. Meglepő módon azonban most nem csak a designt változtatták meg, hanem az egész játékmechanizmust megbolygatták picit: a Wii MotionPlus-ra írt cuccban végtelenül precízen suhangathatunk a kardunkkal, védekezhetünk a pajzsunkkal, vagy éppenséggel nyilazhatunk (a konferencián ez kicsit akadozott, de betudtuk ezt a készítési fázis hibáinak). De nem csak a – jelentősen nagyobb hangsúlyt kapó – harcokban vesszük majd hasznát a pontos érzékelőnek: segítségével oldhatjuk meg a szándékosan erre játszó logikai feladványokat, és az ügyességi részeknél is fontos szerepe lesz. A megjelenés még sajnos elég távol van, hiszen jó eséllyel legkorábban jövő karácsonykor próbálhatjuk majd ki ezt a forradalmi, új Zeldát, amely végre tényleg minden elemében Wii-re készül.







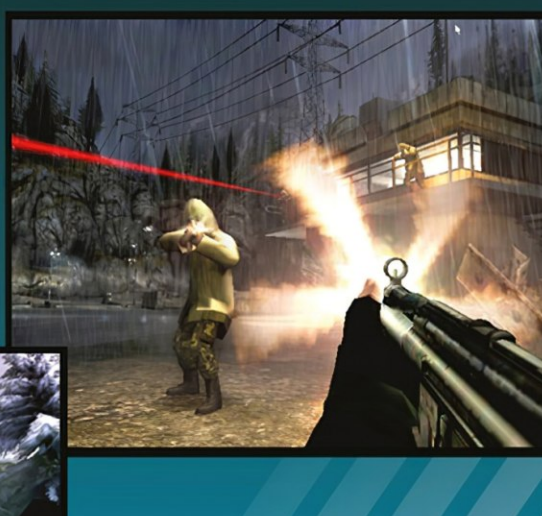
Warren Spector's: Epic Mickey

Warren Spector, minden idők egyik legnagyobb designere, olyan játékok megalkotója, mint a Thief, a System Shock, vagy a Deus Ex nekiállt, hogy minden idők egyik legismertebb rajzfilmhősét, Mickey egeret hatalmas kalamajkába keverje - az ötlet olyannyira elborult, hogy szinte biztos, hogy hatalmas siker lesz! A történet szerint hősünk egyik pillanatából a másikba nagy kulimászban találja magát, amikor a nagy fekete massza a nyakára lép: nincs más megoldás, menekülnie kell egy kifacsart Disney-világból. A '20-as, '30-as évek Mickey-jét megelevenítő grafikai stílus csak a jéghegy csúcsa – az akció, kaland, platform, és szerepjáték-elemeket felvonultató játékban a Wii kontrollerét afféle festékecsetnek használhatjuk; ha valahol nem találunk kiutat, rajzolhatunk magunknak egyet, ha pedig valami eltorlaszolja a továbbjutás lehetőségét, pár hadonászó mozdulattal kiradírozhatjuk. A meglehetősen elborult ötleteket felvonultató szoftver már idén ősszel debütál – alig bírjuk kivárni, mi lesz a vége.

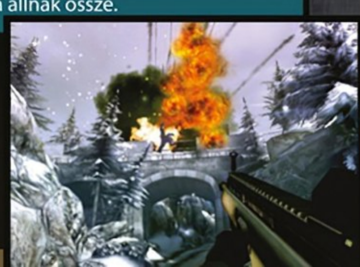


GoldenEye 007

A legendás, műfajteremtő GoldenEye 007 visszatér, felújított grafikával, kizárólag Wii-re. Az eredeti klasszikus, a Nintendo 64-es változat a gép egyik legjobban keresett címe volt, az újrázás viszont mindenre rádob még egy lapáttal. A modern grafikai köntös csak a jéghegy csúcsa – a többek között négy játékost kiszolgáló osztott képernyős, többszereplős módban 40 karakterrel, 8 klasszikus Bond-alakkal, 5 térképpel, és 3 különböző módon gyakhatjuk egymást. Ha nem tudjuk összerántani a haverokat (vagy nincs 4 kontrollerünk) akkor még mindig ott a lehetőségünk a 8 szereplős internetes multira, amelyben akár a klasszikus irányítóval is hentelhetünk, tapasztalati pontokat gyűjthetünk, és újabb fegyvereket, illetve egyéb dolgokat bonthatunk ki. Ha magányra vágyunk, azt is megtehetjük: a többféleképpen megoldható feladatok, a fordulatos történet, és a remek megoldások még most is elképesztően izgalmas kalanddá állnak össze.









Mario Sports Mix

Készen állsz rá, hogy Marióval és barátaival a legelvetemültebb sportokban összemérd az erőidet, valamivel jobb minőségben, mint amit a Wii Sports-ok nyújtottak? A Mario Sports Mix megadja neked a lehetőséget, hogy a kissé tágan értelmezett klasszikus szabályokat áthágva olyat tegyél, amire mindig vágytál! Röplabda, kosárlabda, hoki és kidobós – mind és mind a klasszikus Mario-karakterekkel, maximum négy játékos számára. Miközben a többiek ellen küzdesz, extrákat találhatsz – érméket, illetve különböző Power-up-okat





szedhetsz fel, hogy egy kicsit felpörgesd az állóvizet – ráadásul minden karakter más és más speciális mozdulattal rendelkezik, hogy még inkább egyedivé tegyék a küzdelmeket, vagyis ahogy azt már az efféle Mario-s kikacsintásokban megszokhattuk. A különleges pályák, a mesteri hangulat, és az akár egy gépen játszható többszereplős összecsapások garantálják az unalmas esték végét.

Wii Party



Azt azért kár volna tagadni, hogy a Nintendo nagy általánosságokban a családoknak, és a baráti társaságoknak próbál jobban kedvezni a hardcore réteg helyett – egy újabb tökéletes példa erre a Wii Party, amelyben nem csalás, nem ámítás, 13 party-játékban, és több mint 70 mini kihívásban mérhetjük össze tudásunkat maximum négyen. Hogy nem egyszerű marhaságokról van szó, azt jól példázza a bújócska, amelyben a hunyónak ki kell vonulnia a szobából, a többieknek pedig el kell rejteniük az irányítókat, vagy a hangkereső, amelyben az asztalra lerakott kontrollerek közül azt kell először felemelni, amelyik a tévében látható állat hangján szólal meg. A mini kihívások között is tisztán látszik, hogy a fejlesztőknek elgurult a gyógyszere: némelyikben szükségünk lehet például a Balance Board kiegészítőre, de a Mii avatárjainkat is megdolgozhatjuk egy kicsit. Az őrület idén ősszel kezdetét veszi.



Kirby's Epic Yarn



Ha már a legendák visszatéréséről szólt ez az E3 a Nintendo szemszögéből, feltétlenül fontos kiemelnünk az új Kirby-t, amely játék a Nintendo 64 éra egyik (ha nem A) legnagyobb klasszikusa lett. A folytatás továbbviszi a régi hagyományokat (többek között 2D-s lesz, és a grafikai stílust is megörökli), de természetesen egy vadonatúj játékról beszélünk, már ami a pályákat és a kihívásokat illeti. A legnagyobb buli az egészben ezúttal a kétfős multiplayer lehetőség lesz, amely ráadásul most nem a másik megszívatására, hanem a vele együtt való kombinálásra ad majd lehetőséget. Kirby és barátai természetesen most is rengeteg formát felölthetnek (autóvá, tengeralattjáróvá, vagy éppenséggel hatalmas tankká alakulhatnak), e mellett, - hála az interaktív környezetnek -, olyan helyeken is titkos tárgyakat találhatnak, ahol azt első ránézésre nem is gondolnánk.





Metroid: Other M

Nem maradunk Metroid nélkül sem – de ez valahol talán várható volt. Az FPS-ek és a TPS-ek legjobb elemeit ötvöző programban a szokásos elképesztő játékélmény, zseniális történet, és dinamikus, már-már filmszerű átvezető animációk várnak bennünket. A Wii spéci kontrollerének hála zökkenőmentesen válthatunk például ügyességi részeknél TPS





nézetbe, hogy utána a csatáknál – ahol a precíz célzás a fontos - már újra a fegyverünk csöve mögül várjuk a ránk leselkedő hordákat. Samus felszerelése szokás szerint sokat fejlődik az elődökhöz képest, de az igazi döbbenetet a fejlesztők (többes számban!) kiléte jelenti: Yoshio Sakamoto (a '94-es Super Metroid kitalálója) értő kezei alatt az a Team Ninja dolgozik a cuccon, akiknek többek között a Ninja Gaiden-t is köszönhetjük.



Donkey Kong Country Returns

És ha már nagy öregek: végre Donkey Kong is visszatér, hogy a SNES-es klasszikus után a régihez hű módon izzasszon meg minket újra. A stúdió igyekszik mindenben hű maradni az ősklasszikushoz – ezúttal azonban már tökéletesen kidolgozott 3D-ben zajlik majd a móka – ráadásul, hála a jetpackkal felvértezett Diddy Kongnak, először a széria történelmében most már egy barátunkkal közösen is belevághatunk majd a legendás platformjáték folytatásába. Miközben haladunk előre, őrültebbnél őrültebb feladványokkal, rejtett tárgyakkal, és eszement helyszínekkel találkozhatunk. Az irányítást annyira a Wii-hez igazították, amennyire ez csak lehetséges volt: kalimpálnunk és csapkodnunk kell a siker érdekében. Megjelenés idén karácsonykor.



SONY E3 2010 KONFERENCIA

Az idei E3 egy dologban mindenképpen megegyezett a korábbiakkal: minden játékos, aki PlayStation gépet nyüstöl, sok-sok érdekes, izgalmas és neki tetsző bejelentést várt a Sony-tól. Előre tudni lehetett, hogy a konzolos piac egyik legnagyobb szereplője idén – legalább – három irányba támad: a 3D játékok, az új mozgásérzékelős rendszer, a Move és a hagyományos szoftverek frontján. Kevin Butler egymagában lenyomott egy kisebb Stand-up comedy-t a közönség örömére (érdemes rákeresni vicces reklámjaira), majd végül volt szó a régóta pletykált fizetős network-ről, a Playstation Plus-ról is.

3D támogatás



HDTV fórumokon egyre nagyobb érdeklődéssel kísérik figyelemmel a látványos feature-rel vértezett méregdrága készülékeket, valamint a hozzájuk dukáló fénypolarizációs eljárással szétválasztó szemüvegeket. Ha most még luxusnak is számít – hasonlóan az 1080p-hez a PS3 premierje előtt – a technológia idővel nagyon is elterjedhet (attól függően mennyire lesz sikeres), akkor pedig korántsem mindegy, hogy milyen forrásanyaggal hajtjuk meg. Szerencsére máris hozzávetőlegesen 20 címre jelentették be PS3-on a natív 3D támogatást, többek között olyan nevekkel, mint a Killzone 3, MotorStorm: Apocalypse, Gran Turismo 5, Crysis 2 vagy a The Sly Collection, A Guerrilla trilógiává bővült háborús FPS-éről egy óriási kivetítőn demóztatták a térhatású élményt, a szemüvegekkel ellátott ujjongó tömeget szórakoztatva. Az opció az áprilisi firmware frissítés óta minden PS3-on startra kész. Amíg az új játékok be nem futnak, addig is kipróbálhatjuk már az élményt a PSN-en keresztül letölthető PAIN-nel, a MotorStorm Pacific Rift demójával, a Super Stardust HD-vel, valamint a Wipeout HD-vel. A Sony év végéig már Blu-ray filmekhez is elérhetővé teszi konzolján a 3D támogatást.



PlayStation Move



A Sony konferenciáján bemutatott mozgásérzékelős kontrollerhez több programmal is felsorakoztak. Elsőként egy varázslós játékot láthattunk, a Sorcerert, ahol a műsorvezető karlendítő mozdulatokkal profi boszorkánytanoncként varázsolt a vetítőre látványos mágiákat. Ezután következett a Tiger Woods PGA Tour 11, ahol a játékos valósághű mozgása, valamint az autentikus mozgáskövetése kissé átformálta az elképzeléseinket, és nem utolsó sorban az elvárásainkat hogy milyen is egy profi mozgásérzékelős sportjáték. Végül a Heroes on the Move-ból láthattunk képsorokat Ratchet & Clank, Jak & Daxter, valamint Sly Cooper hőseit felvonultatva. Nem titok, hogy a Sony a Wii babérjaira kíván törni, mindezt sokkal profibb technológiával a HD világába is bevezetve az újszerű játékélményt, a világító gömböcskével, valamint gombokkal gazdagon ellátott irányítót pedig nemes egyszerűséggel PlayStation Move-ra keresztelték. A japán óriás a pontos helymeghatározás érdekében egy giroszkóppal kombinált gyorsulás szenzort épített be a szerkezetbe, mely az egész mozgástartományt és minden forgást képes minden irányba pontosan meghatározni, méghozzá a tér mindhárom tengelye körül. A PS3 Eye kamera vizuálisan érzékeli az irányítót, és egy összetett szoftver által kiszámolja a távolságát a TV-től és a helyzetét a szobában, méghozzá a világító kis gömböcske mérete és pozíciója alapján. Habár a program képes lenne mindhárom tengelyt akár milliméterre pontosan is betájolni, a gyakorlatban mégis „csak" cm-es pontosságról beszélhetünk, amit még maga Richard Marks fejlesztő ecsetelt. A játékosok hozzávetőlegesen három méterre távolodhatnak el a kamerától, a Sony teszteredményei szerint körülbelül alig tizedmásodperces késedelemmel dolgozik a rendszer. Jó hír, hogy elsőként Európa kap a csomagból, szeptember 15-ei kilövéssel, majd szeptember 19-én az Egyesült Államok, végül szeptember 21-én Japán. Ahogy azt már megszokhattuk, a dollárban mért árakat nálunk egy az egyben euróra váltják, így a különböző csomagok az alábbiak szerint alakulnak. A PlayStation Move Bundle tartalma 99.99 euróért egy Move mozgásérzékelő irányító, egy PlayStation Eye kamera, egy Sports Champions játéklemez, valamint egy PlayStation Move demólemez lesz. A Playstation 3 Sports Champion Move csomag egy PS3-at is tartalmaz majd az előbb részletezett PS Move csomag mellett 399.99 euróért. A Move irányító külön is megvásárolható lesz 49.99 euróért, a speciális második irányító árát 29.99 euróra lőtték be.



Hozzávetőlegesen 15 PS3 cím fogja támogatni a Move rendszert szeptember közepén a megjelenés napján, és máris további 40 játékról lehet még tudni. Támogatottság tehát lesz bőven, méghozzá olyan címekkel, mint a Killzone 3, Heavy Rain, Time Crisis: Razing Storm, LittleBigPlanet 2 vagy Resident Evil Gold Edition.

Exkluzív third party tartalom

Exkluzív tartalmak tekintetében először a Medal of Honor került szóba, melyhez június végén számos videó lesz elérhető, a későbbiekben pedig csak PS3-on demó, és szintén csak erre a gépre lesz elérhető a teljes játék Limited Edition kiadása, Medal of Honor: Frontlines extra játékkal a lemezen. Dead Space 2-ből szintén csak PS3-on kapunk speciális csomagot, mely tartalmazni fogja a Wii-s Dead Space: Extraction-t is Move-ra optimalizálva. A Portal 2 kapcsán is érdemes megemlíteni, hogy habár már önmagában a PS3-on való megjelenés is örömhír, a Sony gépén mutatja meg igazi tudását, valamikor 2011 körül. A november 16-ára belőtt Assassin's Creed: Brotherhood bétája is PS3 exkluzivitást élvez.



PlayStation Plus



A PlayStation Network egyre tágabb felhasználói köre miatt a Sony úgy döntött „prémium" tartalmakat kínál fix díj ellenében, mely egy évre 49.99 euró, három hónapra pedig 17.99, amivel még mindig olcsóbbak próbálnak maradni, mint a konkurencia. Az előfizetés minden hónapban kedvezményekkel, és ingyenesen elérhető letöltésekkel jár, mint pl. a Wipeout HD. Ez 12 hónapra leosztva, ha csak havi egy PSN játékkal is számolunk (de emellett kapunk két PS minis és egy PSOne programot is minden hónapban), máris behozza az árát. Emellett minden új Blu-ray és PSN játékot egy óráig ingyenesen kipróbálhatunk. Érdekessége, hogy amennyiben nem újítjuk meg a PSPlus-t, akkor az ingyen kapott szoftverek átváltanak trial-ba mindaddig, amíg nem hosszabbítjuk meg előfizetésünket. A Playstation Plus június 29-én startol el.

Surround Sound System



A Sony saját kis hangfalrendszert mutatott be konzoljához, méghozzá impozáns és könnyen kezelhető kivitelben, szó szerint „egydobozos" házimoziként, mely egyébként egy teljes 5.1-es hangfalszettet takar. A japán óriás így próbálja meg szélesebb körben népszerűsíteni a digitális térhangzás használatát, amire sokan csak minimális, vagy éppenséggel semmilyen figyelmet nem fordítanak. A „Surround Sound System for PS3" - vagy modelljelzéssel CECH-ZVS1 – idén ősszel kerül a boltokba 199 eurós áron. Az optikai kábellel összeköthető készülék „S-Force PRO Front Surround Sound" technológiát alkalmaz, analóg csatlakozóinak hála pedig más hangforrás is rákötheté. A L/R front hangzás elkülönítése a centertől még nem okozhat gondot, és a mélyhangokkal sem lehet különösebb probléma, de kérdéses, hogy a hátsó hangfalak likvidálása mennyire nyújt majd „igazi" térhangzást, hiszen az eddigi hasonló reflexiós házimozis megoldások nem mindenkinél arattak maradéktalan sikert. Paraméterek, azaz dekóderek tekintetében kevés panasz lehet a készülékre (például: Dolby Digital, DTS, MPEG-2 AAC, Linear PCM (2 ch.)), egyedül a hangfalankénti 5 Wattos RMS teljesítmény tűnik elsőre egy kicsit szerénynek.



Killzone 3

Sokat elárul a Killzone franchise súlyáról az a tény, hogy a Sony 2010-ben a PlayStation 3 exkluzív Killzone 3-mal indította konferenciáját. A játék bejelentése és a kiállításra (bőszen) demózható állapotba kerülése már eleve elvisz a hátán – oké, „kis" költői túlzással – egy egész E3-at (rendertrailer sztori, valaki?), de az a tény, hogy a 2011 februárjára datált game combos 3D támogatást is kap, tényleg felkeltette a játékosok érdeklődését.

A KZ3 bemutatóhoz a rendezvény vendégei speckó 3D szemüveget kaptak, amit felhelyezve a világon elsőként tekinthettek meg egy live demo gameplay részletet, térhatású effektekkel megbolondítva. A bemutató előtt a Guerrilla képviselője elmondta: a Killzone 3-ba nem csak úgy „mókából" tettek 3D támogatást – a térhatású élmény a játék egyik alappillére lesz, melyet a fejlesztés legelejétől kezdve belekalkuláltak a munkába. A készítők eddig is tudták, mitől döglik a légy, így most is biztosak lehetünk benne, hogy az újfajta 3D élmény, amit a Killzone 3-tól kapunk, emlékezetes marad.

A KZ3 ott folytatja, ahol a második rész abbahagyta: a helghast uralkodó elbukott, de az ISA erői nem nyerték meg a háborút. Menekülnek. A bemutatott pálya az elhangzott infók alapján a game negyedik helyszíne volt: egy sarkköri bázis a helghast-ok bolygóján, a Helghan-on. Bár egyelőre titok, KZ3 kalandjaink során milyen helyszínekre jutunk majd el (az előző részt többen kritizálták „kopottsága" miatt, pedig csak „ennyit tudott" az agyonmérgezett bolygó,



pont ez volt a koncepció), a fejlesztő itt elmondta, hogy ez a havas, viharos, tengerparti terep csak egy a „sok különböző" hangulatú hely közül, ahová a történet során eljutunk. A demó során feltűnt a harmadik rész egyik nagy újdonsága, a repülés eszközeként megjelenő jetpack, amit először egy helghast katona, később maga a játékos öltött magára. A hanghatások szokás szerint veszettül szóltak, a helghast-ok folyamatosan üvöltöztek, mint a megvadult ördögök. A bemutatójáték második felében az ISA erői az irányított szereplővel

együtt repülő csapatszállítókra ültek, itt megint egy friss összetevő villant: a repkedő járműről nehézfegyverrel kaszálás látványos megoldása.

A Killzone 3 nem véletlenül hozza be a repülést, mint friss játékelemet: a videojátékokban alkalmazott 3D-s megjelenítés és hatások egyik leghálásabb élményét a képernyőre kipakolt, „levegőben mozgatott" objektumok adják, és erre a jetpack-es pályák tökéletesen alkalmasak lesznek. Nem mellesleg, szintén csak fokozza a 3D hatást, ha kvázi „fehér" háttérbe tudnak elhelyezni sötét objektumokat, a kontrasztos hatást emelendő.

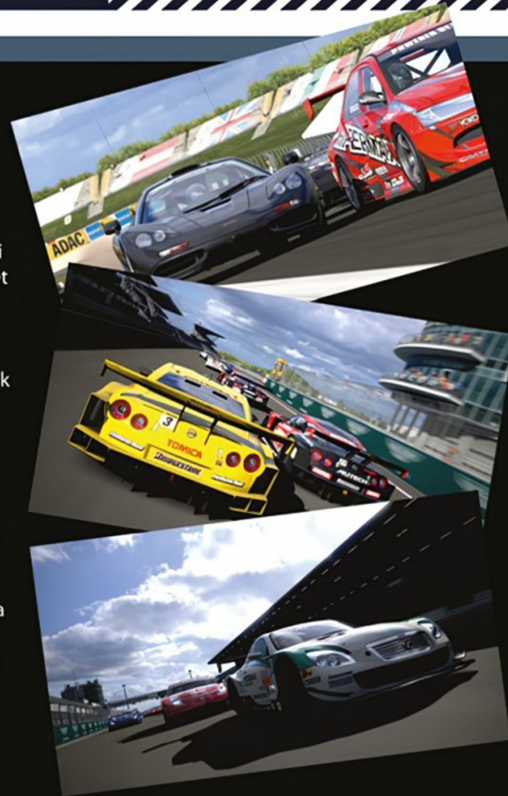
Amit a Killzone 3-ból láthattunk, az nagyon meggyőző volt. A jövő februári megjelenésig biztos, hogy többször hallunk még a PlayStation 3 egyik zászlóvivőjéről.





Gran Turismo 5

Bár a Sony másik kozmikus ütőkártyája, a PS3 exkluzív Gran Turismo 5 a sajtókonferencián nem jelent meg, természetesen a kiállításon ott volt. Megérkezett a várva várt megjelenési időpont is: a lapzárta pillanatában annyit lehet tudni, hogy Amerikában 2010. november másodikán debütál az autószimulátorok királya.
A GT5 egészen elképesztő, talán már túlzásnak is aposztrofálható tartalommal jelentkezik a játékosok kegyeiért: 1000+ licencelt autó, 70 pályavariáció, gép elleni és 16+16 fős (16 játékos és 16 megfigyelő) online multi, NASCAR, WRC és Super GT versenyágak, autókereskedők, tuning shopok, törésmodell, változó napszakok, netes Gran Turismo TV műsor, fotó- és filmrögzítő opciók várják a virtuális pilótákat – hogy csak párat említsek a számos különleges lehetőség közül.
A Gran Turismo 5 eddig is gyönyörű volt; amit pedig az E3-on mutattak belőle, az egyértelművé tette, hogy itt most valami brutális minőséget tesznek le az asztalra a Polyphony Digital fejlesztői.



MotorStorm: Apocalypse; inFAMOUS 2



A belsős Sony fejlesztések között két további nagyágyú is megmutatta magát: a PlayStation roncsderbik új hercege, a PS3-as MotorStorm: Apocalypse, mely a harmadik nagygépes MotorStorm, valamint a nyitott világban játszódó, azaz „sandbox" anyagok elektromosan túltöltött képviselője, az inFAMOUS 2.
Az Apocalypse mindent tud, amit jeles elődei, némi újdonsággal meglocsolva: az Egyesült Államok nyugati partján játszódó versenysorozat ezúttal egy földrengés sújtotta nagyvárosban folyik, ahol a hatalmas épületek valós időben dőlnek össze és omlanak rá a vakmerő versenyzőkre. Az apokalipszisre 2011 elején kerül sor.
Az inFAMOUS 2 főhőse, Cole ugyanaz a fickó, mint az első történetben, bár ezúttal a karakter új dizájnt kapott, valamint szinkronhangját is lecserélték. A sztori új helyszínen, egy eddig ismeretlen városban játszódik, ahol mindenre a „több" jelző aggatható: több járókelő, több épület,



több jármű, több akció, több mászási lehetőség. Cole a megszokott módon pozitív és negatív irányba terelheti karmáját, de a fejlesztők ígérete szerint az a szuperhős/antihős, akivé kalandjai alatt kinövi magát, minden korábbinál nagyobb hatalommal rendelkezik majd. Az inFAMOUS 2 valamikor 2011-ben várható.

Twisted Metal

A God of War-t is jegyző David Jaffe bejelentése a Sony E3 show-jának meglepetése volt, bár valahol belül mindenki tudta, hogy a szabadszájú fejlesztő valószínűleg a Twisted Metal franchise legújabb darabján ügyködik.
Így is van: a konferencián bemutatott gameplay részlete újra a gyilkos, Mad Max hangulatú autós-motoros-járműves ringbe helyezte az intenzív történéseket, és persze feltűntek a széria védjegyének számító gonosz bohócok is.
A Twisted Metal PS3-as megjelenésében az egyszemélyes kampány mellett öldöklő offline (2-4 fő) és onine (16 fő) versenyek sokaságban kell embernek és gépnek egymás ellen feszülnie. A meglepetéseket a száguldó gépekre szerelt változatos fegyverekből onthatod majd mindenkire, akinek nem tetszik a pofája.



LittleBigPlanet 2

Az „alkoss és oszd meg" felfogás jegyében készülő, zseniális első részénél még egy dimenzióval komolyabbnak beharangozott LittleBigPlanet 2 továbbra is a kreatív ötletek bölcsője: a második program ezúttal nem csak saját pályák létrehozására ad lehetőséget a player-nek, de egész játékok felépítésére! A platform, verseny, stratégiai, sport és ügyességi kategóriában megalkotható munkák persze mind megoszthatók az online közösséggel, mások munkái pedig szabadon letölthetők, kipróbálhatók és értékelhetők. A game a fejlesztők szerint a végtelen lehetőségek tárháza!
Az LBP2 szórakoztató egyszemélyes történetes módot is nyújt, mely során a játékos érdekes és fura karakterekkel találkozik, hogy számos előre elkészített pálya számtalan akadályát legyűrve megmentsék a KisNagyBolygót.
Megjelenés: még nincs konkrét dátum.

Patapon 3



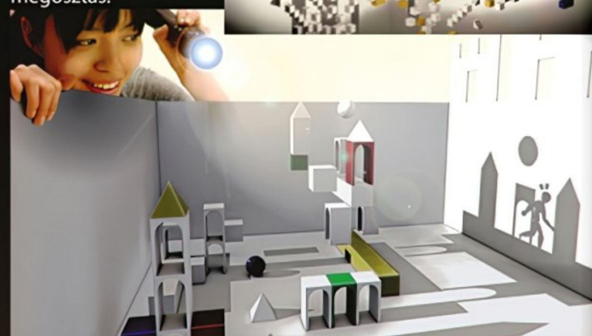
Az egyedi, különleges, PlayStation brand-re annyira jellemző szoftverek egyik közismert képviselője a Patapon széria. A PSP-re bejelentett Patapon 3 az előző epizód történetét folytatja, és egy titokzatos doboz széttörése körül bonyolódik. A cukorfalat, katonás ütemre menetelő kis patapon törzs legújabb tagja ezúttal a Szuperhős patapon lesz, akivel számos új kalandot kell átélni, és persze nagy csatát megvívni.
A Patapon 3 a kifejezetten szórakoztató ritmusjátékok zsánerét erősíti, mutiplayer és co-op opcióval érkezik, 2010 végén.
A Patapon 3 páratlan látványvilágát az absztrakt stílusban utazó francia képzőművész, Rolito álmodta a PSP képernyőjére.



echochrome ii

A komoly agymunkát igénylő, ötletes feladványaikkal hódító PlayStation programok csoportjába tartozik az echochrome ii is. A játék megjelenésének – egyik – apropója az új PlayStation Move mozgásérzékelős rendszer, mely ősszel érkezik a boltokba. A játék is nagyjából akkor, 2010 végén várható.
Az echochrome ii a PS Eye kamera és a Move együttes használatával operál. A játékos mintegy „belevilágít" a játéktérbe, rá az ott elhelyezett objektumokra, így a háttérben megjelenő árnyékok alkotják majd a pályát, itt indul útjára a terelgetésre váró kis figura, akinek a kijárat elérése a célja.
Az echochrome ii pályaszerkesztő és megosztó funkcióval gazdagított, valamint videó-készítés is lehetséges vele, majd Youtube-os megosztás.









Kingdom Hearts: Birth by Sleep

PSP exkluzív JRPG, azaz japán stílusú szerepjáték a Square Enix kiadó által felügyelt Kingdom Hearts: Birth by Sleep. Az Európában 2010. szeptember 10-én debütáló game annak a Kingdom Hearts sorozatnak a legújabb felvonása, mely tipikus ázsiai karaktereket, és a Disney birodalom leghíresebb, örök klasszikus figuráit helyezi egy dimenzióba.
Hófehérke, Hamupipőke, Miki Egér és a többi Disney sztár mellett három kalandor, Terra, Ventus és Aqua a történet főszereplői, akik egy szövevényes, világokon átívelő sztori közepébe csöppenve, rengeteg nagy csatát megvívva élik meg sorsukat.
A Birth by Sleep többféle multiplayer móddal is kényezteti a többszemélyes játékra és akcióra vágyó gamereket.

God of War: Ghost of Sparta

Azt hiszem, a God of War szériáról ugyanaz mondható el, mint a Killzone-ról, vagy a Gran Turismo-ról: a PS történelem meghatározó mérföldköve minden egyes állomása. A következő rész PSP-re érkezik, God of War: Ghost of Sparta címmel, 2010 vége felé.
Kratos, a spártai hadvezér az első történet végén legyőzi a háború istenét, Árészt, így övé lesz a trón az Olümposzon. A Ghost of Sparta azt a kalandot meséli el, mi történt hősünkkel közvetlenül ez után. Az emberből lett istent rémálmok gyötrik régi tettei miatt, ezért elindul, hogy szembeszálljon a szellemekkel és tisztázza sötét múltját.
A játék fejlesztett harci rendszert tartalmaz, mely gazdagabb és gyilkosabb kombinációkra és küzdelemre ad lehetőséget, mint eddig bármelyik hasonló, kaszabolós PSP programban. A feltűnő, gyakran hatalmas főellenfelek csúcskategóriás látványvilágban és ábrázolásmódban jelennek meg. A történet szokás szerint lebilincselő, a teljes GoW sztori egy eddig nem ismert, fontos szeletét mutatja be, sok megoldásra váró logikai feladattal színesítve.









És végül igen, most elmaradt, de vélhetően a GamesCom-on lesz szó a PSP2-ről.

Bár tény, hogy az E3 elsősorban a konzol exkluzív szól címekről szólt, de azért a különböző óriáskiadók multiplatform munkáival is érdemes foglalkozni, hiszen világbajnok játékok folytatásai, és elképesztően hangulatos újdonságok is debütáltak a különböző standokon. Most ezekből próbálunk szemezgetni nektek egy kicsit.

Ubisoft





Az Ubisoft nem spórolt semmin – és, bár konferenciája enyhén szólva nem ütött akkorát, mint amekkorát kellett volna, azért játékok terén nincs okuk szégyenkezni. Folytatják legsikeresebb sorozatukat, az Assassin's Creed-et – a Brotherhood alcímet viselő újrázásban a széria második részének főhősével kalandozhatunk, főképp Rómában és annak környékén; ráadásul – ha mindez nem volna elég – már felebarátainkat is le orvgyilkolhatjuk, hála a beépített multiplayer opciónak. Rayman is visszatér a gyökerekhez, hogy egy klasszikus – és minden bizonnyal idegőrlő – platformjátékban villantson hatalmasat. És, hogy lássuk, a franciák nem csak biztosra mennek, bepróbálkoznak egy remake-el (az Atari hamvába holt próbálkozásai után ők is nekiveselkednek, hogy feltámasszák a Driver-franchiset, amely ezúttal San Francisco utcáira kalauzol majd el bennünket) és egy vadonatúj címmel, a Child of Eden-nel (amelyben a játékosnak a feladata nem kisebb dolog lesz, mint hogy megtalálja, és megvédje az emberiség egész tudását a reá törő vírusok ellen) is.



Konami

A Konami-nak sikerült emlékezetes konferenciát összerittyentenie, bár nem úgy, ahogyan azt szerették volna: kínosabbnál kínosabb pillanatok, és technikai szerencsétlenségek sokasága gondoskodott róla, hogy betegre röhögjük magunkra. A játékfelhozataluk azonban már nem adott okot a kárörömre, hiszen három, legendás címüket is sikerült bemutatniuk a színpadon. A Castlevania: Lords of Shadow-ban ezúttal TPS nézetben, már-már God of War szerű mészárszékben bizonyítják be a fiúk, hogy Kojima vezetése alatt sikerül végre megújítaniuk a legendás franchise-t. A Metal Gear Solid: Rising sem adott okot fintorgásra: a Raiden főszereplésével készülő nindzsás akciójáték már csak nyomokban tartalmaz klasszikus MGS-elemeket, viszont a főhős bármit, és bárkit apró cafatokra vagdalhat kardjával – igazi testrészzápor, és elképesztő hangulat várható. Végül, de nem utolsósorban, lelebbentették a fátylat az új Silent Hill-ről is, amely azonban ránézésre inkább már csak gyenge majmolása a szériának, sem mint méltó folytatása.

Electronic Arts

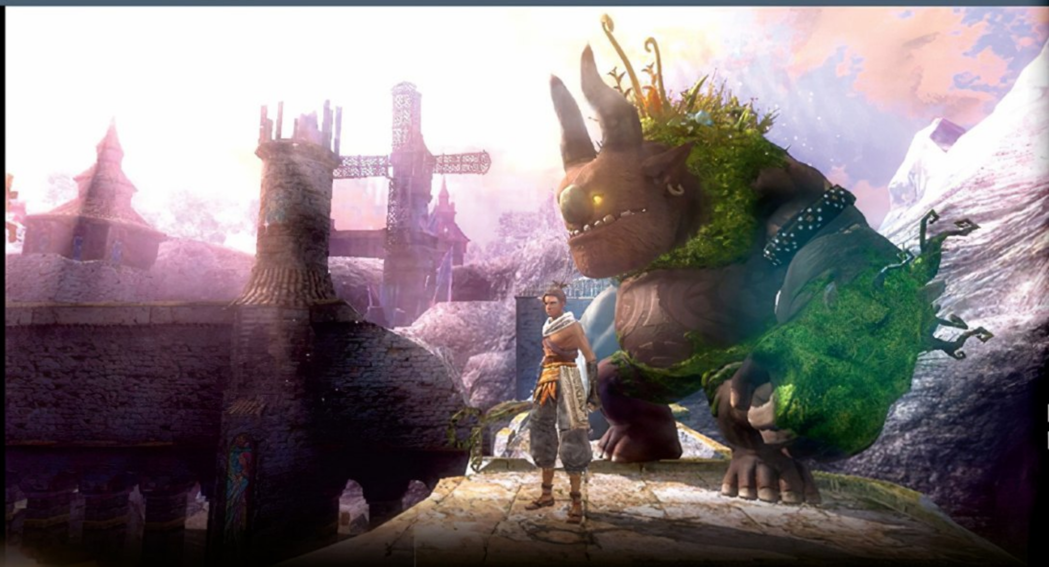


És ha már nagy, multiplatform kiadók, nem sétálhatunk el az Electronic Arts mellett sem, akik, hogy őszinték legyünk, hozták az elvárhatót, de nem spilázták túl a dolgokat. Az igazi döbbenetet a Burnout-szériát hegesztő vállalat, a Criterion Need for Speed-je, a Hot Pursuit váltotta ki a szerkesztőségünk öregebb rókáiból, akik még emlékeznek a '98-as szuper-klasszikusra; de az új, minden eddiginél komplexebb FIFA, és a szokásos hátborzongató hangulatot hozó Dead Space 2 is kívánatos matériának tűnik.



Sok „kicsi" sokra megy

Ám nem csak a gigantikus kiadók, és a húzócímek domináltak: jó pár, a fentiekhez nem mérhető szoftvergyártó kisiparos is bemutatta multiplatform címeit. A Ninja Theory által készülő, és a Namco Bandai istállóiból kifutó Enslaved a kiállítás egyik legmeggyőzőbb címe volt. A történet 150 esztendővel a jövőben játszódik, egy kellően elborult világban, a videó-átvezetők rendezését, és a főbb karakter arcát, illetve mozgásait pedig nem más vállalta magára, mint Andy Serkis, a Gyűrűk Ura Gollamja. Elképesztően jó grafikát, hihetetlen történetet (a 28 nappal később írójának, Alex Garland-nak a tollából) taktikus játékmenetet, és soha nem látott dinamikus harcrendszert ígérnek.



De ígéretekből nincs hiány a Game Republic által készülő, és szintén a Namco által védnökölt, diszkréten rövid címmel megáldott Majin and the Forsaken Kingdom-nál sem. A ránézésre szintén igen csak elborult akció-kalandjátékban elképesztő grafika mellett vehetjük fel egy fiatal fiú kalandjainak fonalát, segítségével pedig felfedezhetünk egy csodálatos világot, ahol lopakodva, platform-elemek között ugrálva kell mesés fejtörőket megoldanunk – a szoftver direktora pedig nem más, mint Yoshiki Okamoto, aki többek között a Resident Evil első részével, és a Street Fighter II-vel már bizonyította rátermettségét.



A Square Enix mega-multiplatform őrületét, a Deus Ex-et nem hiszem, hogy bárkinek be kellene mutatni: a folytatás a legendás elődök afféle prequelje, így azoknak is tökéletes kikapcsolódást nyújthat majd, akik valamilyen oknál fogva kihagyták a már megjelent mesterműveket. A sztori valamikor a 2030-as években kezdődik, a cyber-végtagok, és a kormányok felett álló gigantikus cégek árnyékában. Főhősünk, bár nem szeretné, de tökéletesen alkalmas arra, hogy felfedezzen egy világméretű összeesküvést – beültetései, illetve kitartása az FPS-RPG rendszernek hála egyre erősebbé és erősebbé teszik, míg végül lassan azzá válik, aki, vagy ami ellen egész idáig harcolt…

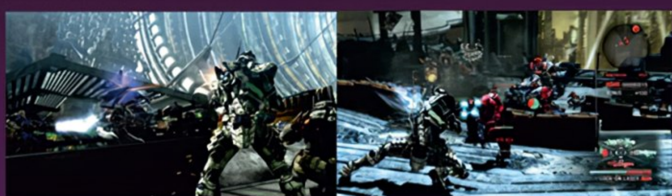
Minden idők legbetegebb játékdesignere, Tomonobu Itagaki is bemutatta új játékát a kiállításon. A Devil's Third című őrület pedig méltó a szabadidejében kiélezett katanával rohangáló úriember életművéhez. A földbedöngölő vizualitással megáldott szoftverben hihetetlen komplex harcrendszer segítségével küzdhetünk majd meg a ránk törő ellenfelek hordáival, és, ha hihetünk Itagakinak, a feladatunk most sem lesz egyszerű: a játékmechanikát, és az egész mesterséges intelligenciát a szokásos felfogása szerint építi fel, vagyis az egész program célja az lesz, hogy orrba-szájba szívassa a játékosokat.





Visszatérőkből továbbra sincs hiány: az eredeti kitaláló felügyelete alatt a Warner Brothers istállójában készül az új Mortal Kombat, amely egymagában igyekszik az elmúlt 10 év összes botrányos epizódját elfeledtetni. Visszatérnek a kétdimenziós harcrendszerhez, és a kegyetlen kivégzésekhez: a valószínűleg a fél világon betiltott új felvonásban premier plánban láthatunk gerinc kitépéseket, lefejezéseket, csonkolásokat, a karakterek pedig életerejük függvényében egyre inkább leamortizálódnak a csaták során.

Shinji Mikami rendező kezei alatt készül a Vanquish, egy epikus sci-fi lövölde, amelyben mindent az élvezetes harcoknak rendelnek alá. A ránk törő ellenségeket messziről hatalmas fegyverarzenállal, közelről pedig harcművészek bevonásával megalkotott mozdulatokkal intézhetjük el. A történet a közeljövőben játszódik, ahol – minő meglepetés – az USA és az Oroszok megint egymás torkának esnek egy űrállomásért, amely képes a napenergia segítségével komplett városokat leradírozni a föld színéről…





És a végére itt a régóta várt WRC is, amely végre valós licence alapján, ötven százalékig a szimulációt szem előtt tartva próbál meg az egyre inkább arcade-irányba elmozduló Colin McRae-sorozat orra alá borsot törni. Az autók állítólag egyenként ötszázezer háromszögből épültek fel (ezekkel már készen vannak), és a szoftver a teljes 2010-es idényt magába öleli majd, szabályostól, pályástól, versenyzőstől. Hogy ne legyen könnyű dolgunk, a gépek törnek, deformálódnak, a váltakozó időjárási viszonyok emellett még inkább megnehezíthetik majd a dolgunkat.

Tömören most ennyi, következő számunkban csemegézhettek a most kimaradt, de érdekesnek tűnő alkotások közül, továbbá a most leírtakról és minden másról videókat láthattok honlapunkon.

Akció! Fizess elő a Konzol Magazinra!

Ajánlatunk keretében teljes játékot adunk* a 12 lapszám mellé!



Egy éves előfizetés, ajándék teljes játékkal csupán

9990 Ft!

Amennyiben a játékok nem nyerték el a tetszésedet, úgy lehetőséged van csak a magazinra előfizetni 6990 forintért. Előfizetési szándékodat az elofizetes@konzol.eu e-mail címen jelezd.

* Egy előfizetéshez csak egy játék választható.

GAMER GIRL



Név:
Anita
Életkor:
19
Családi állapot:
egyedülálló
Pasi ideál:
Josh Henderson
Születési hely:
Budapest
Film:
Los Angeles-i tündérmese
Könyv:
Harry Potter
Autó:
BMW X6
Zene:
Jennifer Lopez : All I have
Parfüm:
Bond Girl 007
Kedvenc ital:
Burn
Kedvenc étel:
sült krumpli grillhúsokkal
Nyaralási célpont:
Bora-bora
Kedvenc videojáték:
SingStar, Patapon, NFS-széria
Ki vett rá a játékra:
volt barátom

Fotó: Fekete Zoltán

JELMAGYARÁZAT

JÁTÉK CÍME

X360 PS3 PSP Wii DS

WWW.KONZOL.EU

Itt látható az adott írás típusa

A kiemelt színnel jelölt platformon teszteljük az adott játékot.

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

5★	Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
5	Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!
4 / 5	Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
4	Vagy lágy, vagy szőrős szívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
3 / 4	Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik
3	Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
2 / 3	Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
2	Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér
1 / 2	Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
1	Mi se értjük, miért tettük be…

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
PSP és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:

Duke
Dzsek
EmThor
Foxhound
Hpeti
InGen
JediEco
Karfiol
Kenny
Krisz
Krugman
Martin
Petúnia
Rolmanus

Szerző

JÁTÉK CÍME

5

Kiadó:
Fejlesztő:
Multiplayer:
Online:
Felbontás:
Hang:





Minden jó játéknak megvan a maga varázsa. Van, ami történetével, más grafikájával, brutalitásával, esetleg pergősségével próbál kitűnni a tömegből. Shigeru Miyamoto 2007-es Super Mario Galaxy-ja egyszerűen azzal, hogy csak egy játék, semmi több. A Galaxy-ban semmi nem volt… és mégis minden. Nem kellettek öldöklő katonák, nagy robotok, sőt, még végtagszaggató szörnyek sem: minden egyes percéből sugárzott valami hihetetlen hangulat, rendkívüli kreativitás, ami nincs meg szinte sehol máshol. Egy olyan időben, ahol a játékszoftverek egyre inkább a filmek irányába haladnak, 3D-ben, trófeákért, achievement-ekért, vagy a jó ég tudja miféle elismerésekért, Miyamoto megtartotta alkotását arra a célra, amire a videojátékok mindig is rendeltettek: hogy szórakoztasson, minden egyes pályának sajátos hangulatot, játékmechanikát és élményt adva. Ezen irányvonalat viszi tovább, sőt, emeli egy új fokozatra a Super Mario Galaxy 2, szavakba nehezen önthető minőségben.



Begombázva

Bár a Mario-szériának sosem éppen a történet volt a legfontosabb eleme, azért mindig jelen van, még ha a maga gyermetegen bugyuta, egyszerű, és általában rendkívül hasonló módján is. Nem tudom, ki, hogy van vele, de én személy szerint a kezdő képsorok láttán azt hittem, véletlenül az első rész lemezét kaptam tesztelésre, annyira hasonlított a nyitány. Peach hercegnő hatalmas mulatságot rendez a Gombakirályság egén tündöklő, rendkívül ritka csillaghullás eseményének alkalmából. A földre zuhanó csillagok könnyedén megbarátkoznak az emberekkel, ám egyikük Mario ősi nemezise, Bowser fogságába esik, aki saját ördögi terveinek megvalósítására akarja felhasználni erejét. Persze miután magába szippantotta energiáját, megnövelve ez által méretét és hatalmát, elrabolja a – túsz szerepét lassan röhejesen sokszor betöltő – hercegnőt. Természetesen hősünk ezt nem nézi tétlenül, így hát szíve hölgyének megmentésére indul, új barátai, az égből pottyant Luma-k segítségével.



Galaxis útikalauz

A második rész játékmenet terén nem sokat változtatott, így az első felvonás rajongóinak ismerős lehet majd az itt taglaltak jó része. A cél továbbra is 120 csillag összegyűjtése (70 után is megkapjuk az befejezést, de nem lehet, és nem is szabad ott abbahagyni), melyeket – többnyire – a küldetések teljesítése után kapunk meg. Egy szint körülbelül 10-15 perc hosszúságú, mindegyik végén egy csillagot találunk, és minden galaxisban minimum egy, maximum 3 pálya van. Mivel világonként 6-8 galaxist nyithatunk meg, lesz mit bejárni! Pláne, hogy a 120 csillag megszerzése után még további 120 zöld csillag megszerzésére is van lehetőségünk, így ahhoz, hogy teljes egészében végigvigyük a Galaxy 2-t, 240 csillagot kell összeszednünk.

A pályák, galaxisok és világok között egy Starship Mario nevű mobilbolygóval közlekedünk, ami Mario fejéről lett formázva, - innen a név is. Ez a rendszer amúgy sokkal egyszerűbb, átláthatóbb és dinamikusabb, mint a 3D-s Marióktól eddig megszokottak. Mind a hat világ végén van egy nagy bossfight (persze közben is akadnak, de kisebb lélegzetűek), amelyet vagy Bowser-rel, vagy fiával kell vívni, és az abban való győzedelmeskedés eredményeként egy Grand Star, azaz nagy csillag lesz a jutalmunk.

A helyszíneken persze nem csak a csillaggyűjtés lesz a feladatunk, hiszen a korábbiakhoz hasonlóan itt is gyűjthetünk színes kristályokat és érméket. Előbbieket a Wiimote segítségével felszedegethetjük a







pályán, majd lövöldözhetünk velük az ellenfelekre, illetve az apró, Luma nevű lényeket etethetjük velük, hogy azok cserébe értékes tárgyakká, vagy akár egész galaxisokká változzanak. Utóbbi a pályákon felszedésükkor az életünket töltik (utólagosan nem lehet használni, csak abban a pillanatban gyógyítanak, mikor megszerzed őket), majd minden századik összegyűjtése után egy extra élettel gazdagítanak minket, valamint egyes Luma-k kifejezetten érméket szeretnének befalni. Ezen kívül gyűjtögethetünk még Comet medálokat, melyek általában a szintek egy nehezen elérhető részén vannak elrejtve, ám sikeres megszerzésük egy új pályát nyit meg, így érdemes küzdeni értük. Szintén ismerősek lehetnek az előző részből (és úgy általában a Mario univerzumból) a felszedhető gombák, melyek átváltoztatnak minket különböző formákba. A már jól ismert alakok után itt újabb transzformációkat kap kedvenc bajszos hősünk, úgy, mint a kőgolyóként zúzó Rock Mario, a már jól ismert, tüzes Fire Mario, a könnyeden repkedő Bee Mario, a sebezhetetlen Rainbow Mario, a szellemes Boo Mario és az elérhetetlen magasságokat meghódító Spring Mario. Mindegyiknek megvan a maga előnye és hátránya, a maga játékmechanikája. A legnagyobb újítás viszont a népszerű dínó, Yoshi beleépítése a játékmenetbe, hiszen rendkívül sok hasznos képessége van. Nagyot ugrik, gyorsan fut, hosszú nyelvével rengeteg mindenben meg tud kapaszkodni, majdnem bármi, amit felfal, munícióként használható, sőt, az ellenfelek egy részét nemes egyszerűséggel képes bekapni. Yoshi-val egyébként Marióhoz hasonlóan különböző tárgyakat lehet felvenni, amik rövid időre átváltoztatják őt, valamilyen különleges képességgel felruházva. Ha már a segítőtársaknál tartunk, az első rész végigvitele után lehetőségünk nyílt Luigivel is átélni a kalandot, ezúttal viszont nemes egyszerűséggel vannak olyan pályák, ahol találkozunk vele, és a játék felajánlja, hogy átváltsunk rá. Igaz, kettejük közt játékmenet tekintetében kevés eltérés tapasztalható, és külsőben is csak egy-két szín, meg pár fölös kiló.





















Ezeket olvasgatva az ember nem sok újítást vél felfedezni a dicső elődhöz képest, pedig ez nagy tévedés. Ami rendkívül fontos, hogy a Galaxy 2-ben minden pályán sokkal kisebb bolygókat járunk be, ami nem csak még nagyobb jelentőséget ad az előző részben is zseniálisan megalkotott gravitációs ügyességi részeknek, de sokkal pergősebb, dinamikusabb játékmenetet eredményez, mivel általában legalább 2-3 percenként ugrálunk majd planétáról planétára, ráadásul minden eddiginél változatosabb és színesebb pályákon. Nem szeretnék túlzásokba bocsátkozni, de azt hiszem helytálló a kijelentés, hogy egyes galaxisokban több kreativitás leledzik, mint máshol egész játékokban. Hihetetlen alkotókészség, amivel Miyamoto és csapata rendelkezik, és azon ötletgazdagság, amivel a pályákat felépítették. Mivel mind különbözik, nagyon ritka, hogy két univerzumban egyáltalán a hasonlóság apró szikláját felleljük, az eltérő helyszíneken megszerezhető egyedi Power-up-ok pedig teljesen megváltoztatják a játékmechanikát is. Arról nem is beszélve, hogy a fejlesztők messze túlléptek azon, hogy egy egyszerű platformert alkossanak, tekintve, hogy a program rengetegféle játékmeneti elemet felvonultat, így a versenyzéstől kezdve az úszáson át, egészen a repülésig. Egy biztos, a Super Mario Galaxy 2 az innováció iskolapéldája.



Icc Mí, Márió!

Mivel a kézikönyv mellett még egy nevetséges evidenciákat taglaló Tutorial DVD is a játékos rendelkezésére áll, csak nagyvonalakban beszélnék az irányításról, bár ez szintén az első részt idézi. Mario barátunkat a nunchuk-kal irányítjuk, az A-val ugrunk (ha a levegőben hozzá párosítjuk az alapból guggolásra szolgáló „Z" gombot, hősünk „leseggeli" ellenfeleit), és a Wiimote megrázásával pörgünk. A kamerát a d-paddal irányíthatjuk, ám én ezt konkrétan egyszer sem használtam, mert szinte mindig jó helyen van magától is, nincs szükség korrigálásra. Ugrásból ezúttal is van dupla, sőt tripla is. Amennyiben az ellenfeleket fejükre ugorva győzzük le, egy érmével, amennyiben pörögve, néhány kristállyal leszünk gazdagabbak. Ahogy már említettem, utóbbiakat továbbra is használhatjuk lövöldözésre, ennek célzóját a Wiimote mozgásérzékelésével irányítjuk. Itt jegyezném meg, hogy ismét lehetőség van egy második játékos bevételére, aki a korábbiakhoz hasonlóan, le tudja fogni az ellenfeleket, rájuk lőni az összeszedett csillagokat, korrigálhatja ugrásunkat, valamint újonnan az érmék összeszedésében is segítségünkre lehet, ami nagy könnyítés lehet, lévén, hogy életet töltenek. Ez persze közel sem olyan jó móka, mint Mariót irányítani, ám egy videojátékoktól távolabb álló embernek pont megfelel az ilyen szerep. Az effélé könnyítés jól jöhet néhány pályán, mivel a platformer részek rendszertelenül ugrándoznak a szokatlanul könnyűtől az idegölően nehézig, ugyan fenntartva a kihívás egyensúlyát, ám jó néhány hajmeresztő pillanatot okozva a játékosnak, az elvétett ugrások miatt. Az igazsághoz azonban hozzátartozik, hogy az extra életek szerzése egyenest röhejesen egyszerű, így ez valamelyest ellensúlyozza az esetleges nehezebb részeket. Bizonyos mennyiségű halál után a szoftver a New Super Mario Bros. Wii-hez hasonlóan felajánlja, hogy a gép végezze el a játékos helyett a nehezebb részeket, ám ez esetben nem jár a pályáért csillag, tehát ez inkább útmutató, mintsem automatikus végigvitel.

















Csillog-villog, színes-szagos!

Prezentáció terén a Super Mario Galaxy 2 körülbelül az előd szintjén mozog. A grafikai motor maradt, apró csiszolgatásokon túl, az egyetlen változtatás talán az, hogy – még az amúgy sem túl szürke képi világáról híres első résznél is – színesebb lett az összkép. Ennek ellenére, az új Mario pokolian jól néz ki, döbbenetes, hogy egy három éves motor (ami a szinte változatlan grafika miatt, szerintem aláírható a gép maximumának) még mindig milyen hihetetlenül néz ki a gépen. Túlzónak hangozhat, de nem az: néha tényleg szebben néz ki, mint a két HD platform egyes szoftverei. Ugyan az SMG2 biztos nem lesz a generáció legszebb játékaként számon tartva, ám saját konzolján nagy eséllyel indul erre a posztra. Természetesen ismét a zene az, ami leginkább kimagaslik. A művészi igényességgel megkomponált dallamok még színesebbé teszik az amúgy is pompázó játékot. A klasszikus dalok újrájától kezdve, a pergős, epikus számokon át, egészen a lassabb, sejtelmes dallamokig, minden van. Annak ellenére, hogy egyetlen szinkronhang nincs (illetve van, de szöveg nincs), úgy érzi az ember, hogy a hangok legalább olyan sokszínűek és igényesek, mint a játékmenet.









Új mérce állt fel

Miyamoto újfent nagyot alkotott. Túlszárnyalt minden elképzelést. Két év fejlesztési idő elég volt neki, hogy nemcsak megismételje a videojáték történelem egyik legsikeresebb és legigényesebb produktumának minőségi magaslatát, de felül is múlja azt. Meglehet, hogy a Super Mario Galaxy második része nem annyira forradalmi, mint az első, de minden téren tökéletesítette azt, amit elődje behozott a műfajba. A nemzetközi értékelések alapján, minden idők legjobb kritikai átlagával rendelkezik, maga mögé utasítva a több mint 12 évig uralkodó Ocarina of Time-ot. Véletlen lenne? Aligha. Lehet kertelni, lehet kötekedni, szőrszálhasogatni, de fölösleges: a Wii szoftverállományának összes többi tagját megszégyenítő grafika, a zseniálisan megkomponált dalok, az eszméletlenül sokszínű és kreatív pályák, a bőséges tartalom, az új lehetőségek, a közel tökéletes irányítás, a kellő kihívást okozó nehézségi szint, és még temérdek erény teszi a Super Mario Galaxy 2-t azzá, ami. Minden idők egyik legjobb videojátéka, mely nem csak a platform, nem csak a műfaj, nem csak a generáció, de az egész játékipar új mércéje. Ha interaktív filmet akarsz, vagy egy összetett történetet, mellényúlsz vele. De ha egy vérbeli játékot, mely minden egyes elemében egyedi és innovatív, szórakoztató és színes, ha egy olyan szoftvert keresel, amely korodtól függetlenül újra önfeledt gyermekké változtat, a Super Mario Galaxy 2-t neked találták ki.

Rolmanus

SUPER MARIO GALAXY 2

5★

Kiadó:	*Nintendo*
Fejlesztő:	*Nintendo*
Multiplayer:	*2 fő*
Online:	*nincs*
Felbontás:	*480p*
Hang:	*DD 5.1*

Prince of Persia
THE FORGOTTEN SANDS

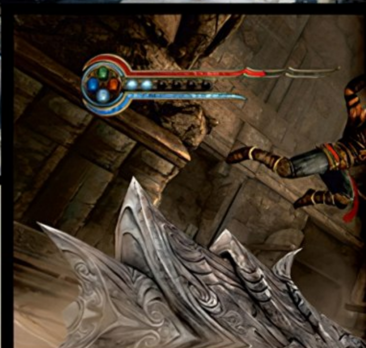
A POP sorozatot már lassan 7 éve az előző generációs Sands of Time fémjelzi, és habár valljuk be, összehasonlíthatatlanul könnyedebb játékmenetével már csak nyomokban hasonlított az eredeti ősre, a revolúciót mégis mindenki örömmel fogadta, így nem véletlenül hőbörgött a nép akár az új irányba vándorló Warrior Within-nél, vagy főleg a legutóbbi - egyébiránt decens – Cell-shaded POP-nál. „Vissza az alapokhoz tehát", gondolta az – utóbbi éveiben Assassin's Creed lázban égő – Ubisoft, így a Prince of Persia: The Forgotten Sands nem csak a nem hivatalos folytatása kíván lenni a SoT-nak, de ha úgy tetszik, a jelengenerációs újragondolása is egyben.

Tanulmányi körútjáról hazatérő hercegünk igen rossz időpontot választ a hazalátogatásra. Délceg testvére Malik ugyanis éppen hatalmas háborút vív, az ellenség legyőzése reményében pedig hatalmas hibát követ el, útjára szabadítja Solomon elátkozott seregét. Csak a két testvér családi medáljának egyesítése zárhatja vissza a sivatag homokja táplálta élőholtakat, mielőtt az egész világot homoktengerként uralják. A hatalom gyűrűje, mármint khm… medálja azonban megfertőzi Malik elméjét, a sereget vezető Ratish – az ősi legyőzhetetlen dzsinn – pedig lassacskán megszállja testét. Egyetlen kisöccsére hárul a felelősség, hogy legyőzze a gonoszt, megmentse a világot, és naplementében ellovagoljon a bögyös hercegnővel… na jó, utóbbi sajnos elmaradt.

Logikai feladványok, látványos akrobatika, és megannyi véget nem érő küzdelem. Nem kevesebbet ígért nekünk a Ubisoft, és tulajdonképpen nem is nagyon túlzott (részben). Az első percektől kezdve könnyedén elsajátíthatjuk a már-már klasszikusnak számító Sands of Time alapokat, rátéve minderre egy hatalmas lapáttal, és bizony szükség is lesz rá, hiszen lépten-nyomon leomló falakkal, valamint tengernyi csapdával nézünk szembe, és mezei kilincsek hiányából adódóan állandóan trükköznünk kell a továbbjutáshoz. Hősünk egy csúcsra járatott olimpikon, falon fut, oszlopokra szökell, rudakon lengedez, bukfencezik, madárról madárra szökell, zászlókon csúszik, és akkorákat ugrik, mint egy vörös kenguru, valamint gyorsabban mászik a falon, mint egy pók. Ha pedig igazi gall lenne, tuti befalna egy ültő helyében két vaddisznót is. Legfőbb szövetségesünk Razid, a csábos hercegnő szerepére beugró gyönyörű dzsinnleány. Neki köszönhetjük 4 mágikus főképességünket, és később a legendás kard erejét is, melyet Rekem – a dzsinnek ősi városának – mélyén teszünk magunkévá a legyőzhetetlen Ratish (ki gondolta volna) „legyőzéséhez". Első képességünk az idő visszafordítása, a sorozat már jól ismert eleme. Második képességünk igazi forradalmi újítás, a víz megszilárdítása, megannyi átmeneti rudat, falat és oszlopot varázsolva magunk elé. Harmadik képességünk az ellenség közé teleportálás, nagyobb szakadékokat áthidalva általa, végül a negyedik Rekem városában a memória hatalma, mellyel ősi platform, fal, valamint oszlop elemeket regenerálhatunk.

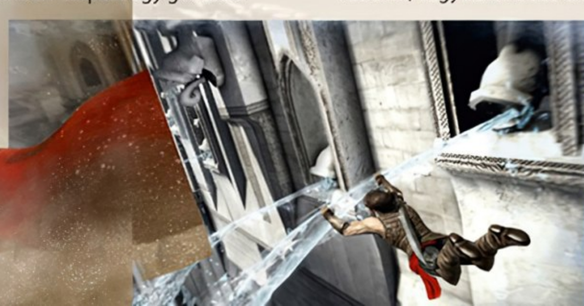
A harci rendszer ellenben nem lett túlbonyolítva, tekintve, hogy minden csapást egy gombbal hajtunk végre, valamint támadásainkat egy másik gomb lenyomásával kiegészítve alapozhatjuk meg gyönyörű 3-danos forduló rúgásainkat. Van persze némi szerepe az ugrásnak, és a gördülésnek is, de ezekre sem lesz igazi szükség, tekintve, hogy az élőholtak megjelenése után sorra kapjuk a tapasztalati pontokat, melyek után még védelmi, vagy különböző elemi (tűz, jég, szél)

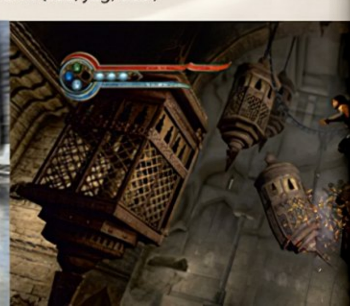




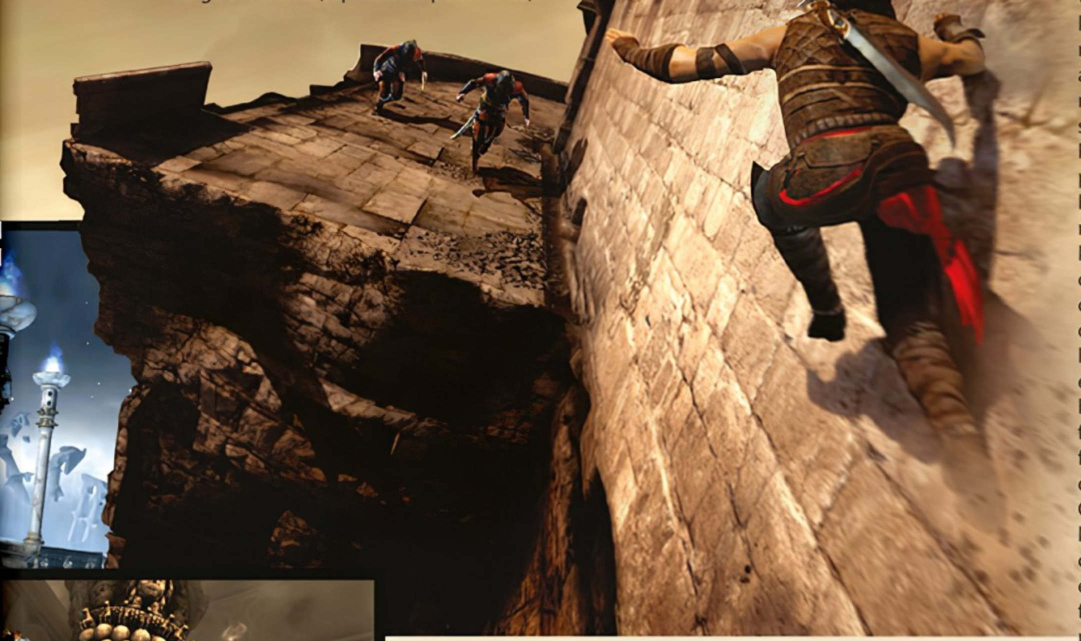


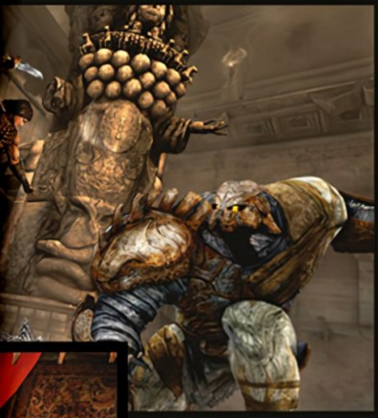






támadó varázslatokra is szert tehetünk. Mágiához, valamint az idő visszaforgatásához szükséges energiát kék orbokkal szerezhetünk. Ellenfelek kaszabolásával, valamint vázák és hordók összezúzásával juthatunk hozzájuk, csakúgy, mint a piros (életerőhöz) valamint sárga orbokhoz (tapasztalati pontokhoz).





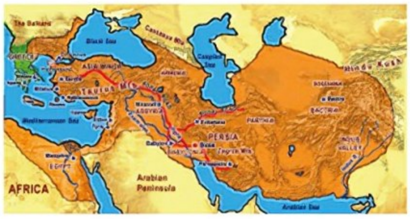


Ellenfelekből pedig nem nagyon lesz hiány, de a törölközőbe bugyolált harcosokat igen hamar felváltják az élőholtak, faunájuk pedig dicséretre méltó. Vannak először is a szimpla csontvázkatonák mezei szablyákkal, náluk némileg erősebbek a pajzsos bajtársaik múmia style-ban, és persze ott vannak a tüskés otromba testvéreik véres hentes bárdjaikkal. Akadnak még páncélos lovagok, akik mennydörgős mennykőt szórnak felélesztve az élőholtakat, ott vannak még a tűzkarikákat lövellő szellemboszik is, és ne feledkezzünk meg a repülő óriásszkarabeuszokról se. Nincsen hiány kisebb bossfightokból sem, de egyiket se mondanám túlságosan nehéznek, hiszen bikafej és gorillabácsi is csak fejjel mennek a falnak (szó szerint), így elég néhány jól irányzott csapás a hátsójukra, valamint egy jó időben kivitelezett kivégzés. Rekem városában is vár ránk egy kellemetlen túlméretezett figura, na ő már egy fokkal keményebb dió, és persze ne feledkezzünk meg Ratish-ról sem, aki egy idő után folyton utánunk koslat, mint Nemesis a Resi 3-ban.

Hallottam időközben jót és rosszat is a Forgotten Sands-ről, és sajnos az már az első pályáktól szembeötlő, hogy színvonalban bizony jócskán alulmarad a Sands of Time-hoz képest, arról nem is beszélve, hogy mintha a játék harmadáig very easy-ben tolnánk, és a kezdetleges harcrendszer sem tűnik méltónak a sorozathoz. Egy hard mód legalább nem ártana, de sajnos még végigjátszás után sem találkoztam vele. Ugyanakkor tegyük hozzá, hogy később nagyon is beindul az akció, a nehézségi szint is egyre jobban közelít a normálhoz, az utolsó harmadban pedig már bőven éreztem kihívást. A hasznos játékidőt elsőre szűk 10 órára lőném be, ami ugyan rövidebb valamicskét, mint a SoT, de jóval több is az akció. Legnagyobb pozitívumnak egyértelműen a kiváló dinamikus irányítást éreztem, hiszen az eddigi egyik legjobb, legötletesebb és legösszetettebb akrobatikus feladatokkal bír, amivel eddig játékkal találkoztam. Főleg a víz megszilárdításának ötlete remek, ahol kulcsfontosságú szerepet kap a gyorsaság és a gombkombináció kitanulása, hiszen akár tucatnyi különböző technikát kell fejben tartani gyorsan váltogatva, de mindez mégis adja magát, és kifejezetten élvezetes. A harcok sem lesznek mindig olyan szimplák, mint az elején, főleg hogy a végére egyszerre akár 50-nél is több ellenféllel találjuk szembe magunkat, ráadásul sokszor az összes eddigi kasztot felvonultatva, korábbi bossokat is beleértve.

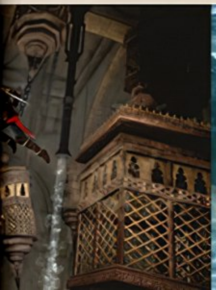
Kisebb bugok persze vannak, és a képfrissítésnél is előfordul ritkán, hogy lankad, de összességében korrektül teljesít a 720p-s motor, és pazar fényeffektekből sincsen hiány, valamint a soundtrack is nagyon fülbemászó. A környezetre lehet talán a legkevesebb panasz, hiszen már a kissé szürkébb külső várfalak is tetszetősek, hála a sok-sok butuska, ám mégis látványos scriptnek, a palota belső termei pedig kétségkívül színpompázóak. A teraszokról igen komoly kilátás nyílik a sivatagra, környező buja erdős hegyekre és városra, a palota „édenkertje" kellemesen kényezteti szemünket a falakat belepő virágzó növényzetével, az ősi Rekem gigantikus aranyszobrai is megérnek egy misét, az óriási repülő platformok látványa pedig egyik személyes kedvencemmé váltak a brutális homokviharban. A karakter-kidolgozás már problémásabb, tekintve, hogy szúrós szemű hősünk az egész sorozatot tekintve talán itt néz ki a legbénábban (a CG intró viszont király). A herceg zsíros haja merev parókaként csücsül a buksiján, egy-egy elálló tincse táncol csupán a szélben, szögletes bicepsze és dagadó tricepsze pedig egyetlen percig sem lankad. Ruhája azonban csillogóan pompázik, és az élőholtak is pöpecül festenek (csak kár, hogy a hullák azonnal el is tűnnek). Főleg a főellenfeleket, és persze állandóan új alakban felbukkanó brutális Ratish-t találtam igazán dögösnek.
Összességében tehát a Forgotten Sands egy könnyed akciójáték, mely ugyan árnyéka csupán az eddig letett alapoknak (és az egyetlen igazi nextgen elem talán csak a HD felbontás), de a kezdeti csalódások után azért mégis villant valamit a sorozat igazi erejéből, felvonultatva néhány ügyes ötletet, így továbbra is bizakodva várom a folytatást.

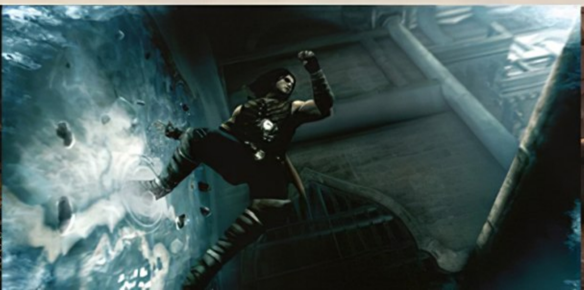
Óperzsa Birodalom



Az Óperzsa Birodalom i.e. 550-től 330-ig állt fent, legnagyobb királyainak többek között II. (Nagy) Küroszt és I. Dareioszt tartják számon. Aranykorában több mint 10 millió négyzetkilométernyi területen, a Földközi tengertől egészen az Arab-tengerig nyúlt, az antik világ legnagyobb államaként csaknem a világ népességének felével. Habár a birodalom már korábban hanyatlásnak indult, végül i.e. 330-ban bukott meg Nagy Sándor hódítóhadjárataival.

Krisz







PRINCE OF PERSIA
THE FORGOTTEN SANDS

3/4

Kiadó: *Ubisoft*
Fejlesztő: *Ubisoft*
Multiplayer: *nincs*
Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i*
Hang: *DD 5.1*

PURE FOOTBALL™

Pór futball

Gőzerővel megy a VB, a szurkolók fújják rendületlenül a vuvuzelákat, a focisták izzadnak a pályákon, mi meg a TV előtt a kánikulától. Mivel ilyenkor a futball népszerűsége az egekben van, ezért nincs is jobb alkalom, mint ilyenkor kiadni egy focis játékot. Ezt a gondolatmenetet folytatták a Ubisoft marketingesei is. A kiadó nem igazán jeleskedett eddig ezen a területen, ami nem túl jó előjel, ráadásul budget áron jelent meg, ami nem biztos, hogy garancia a minőségre.

A Pure Football (Amerikában Pure Futbol) reklámarca Steven Gerrard, a remek angol középpályás, ezért ő feszít a borítón és ő a kissé gagyi intró főszereplője is. Rögtön felajánlja a játék a gyakorlás lehetőségét, amire szükség is van, mert ez nem egy átlagos foci szimulátor. A szimulátortól eleve messze áll, hiszen annyi köze van a valósághoz, mint Wayne Rooney-nak a kvantumfizikához, na de őt ne bántsuk, mert nem az eszéért szeretjük, neki a focizás a dolga.



Alapvetően egy FIFA Street klónról van szó, de sajnos annak a minőségét nem éri el. Egyszerre 4 mezőnyjátékos és egy kapus játszik egy csapatban, de szerintem túl nagy a pálya ilyen kevés embernek. Élvezhetőbb lenne, ha 5+1-en lennének ekkora pályán, vagy 4+1-en egy kisebb területen. A játékmenet másmilyen, mint amit megszokhattunk pl. egy PES-ben, vagy FIFA-ban. Nincs szükség nagyon passzolgatásra, kombinatív játékra, meg trükközésre, az a lényeg, hogy tisztára játsszuk magunkat és kapura tudjuk bikázni a bogyót. Lövéskor megjelenik egy félkör alakú Shot Meter. Ha a zöld tartományban engedjük el a lövés gombot, akkor eltaláljuk a kaput, ha viszont átmegy a pirosba, akkor tuti mellétrafálunk. A két tartomány közt van a lényeg, mégpedig egy kis fehér csík. Ha sikerül ezt eltalálni, akkor egy irdatlan nagy rakétát engedünk a kapura, amit fehér füst kísér, ezt hívják Pure Shot-nak. Ha ezt jól begyakoroljuk, akkor innentől már gyerekjáték lesz gólt szerezni, mert vagy bevédi a kapus, vagy szögletre tolja. Márpedig itt hatványozottan igaz, hogy a szöglet az fél gól, ugyanis, ha a beadásunknál is eltaláljuk a kis fehér csíkot és a fejelésnél, vagy kapáslövésnél is, akkor mérget vehetünk rá, hogy bemegy a hálóba a laszti. Ha a kapus véd egy lövést, akkor a Pure csík töltődni kezd, ha ez betelt, akkor automatikusan Pure Shot-ot lőhetünk. Gólszerzéskor a focistánk körül hangzatos feliratok jelennek meg és viszonylag látványos, több szemszögű visszajátszást nézhetünk meg.



Mivel a játékostársaknak elég gyér az MI-jük, ezért sokszor botrányosan helyezkednek, pedig kihasználhatnák, hogy nincs les, és egy remek kiugratással helyzetbe hozhatnánk őket, de sajnos nem ilyen dinamikus a rendszer. A sprintelés gombbal csak egy gyors löketet adhatunk az emberünknek, ilyenkor elhomályosodik a kép, és általában rögtön elveszik a labdát, mert ott terem egy védő. A védekezés elég szánalmasra sikeredett. Nagyon nehézkes elvenni a labdát sokszor csak a vak szerencsének köszönhetjük, hogy nem kaptunk gólt. Szögletkor pedig az a cél, hogy a csatárt kizökkentsük az egyensúlyából szintén a megfelelő gombnyomás időzítéssel. Sokszor az a leghasznosabb védekezés, ha becsúszunk, és szimplán felrúgjuk az ellenfelet,







ugyanis nincs bíró, és nem kaphatunk sárga és piros lapot sem. Viszont van egy Foul csík, ami minden szabálytalan megmozduláskor töltődik, s ha betelt, akkor nem szabadrúgást, hanem egyből büntetőt rúghat az ellenfél.

Játékmódok tekintetében sem igazán kiemelkedő a program. Van instant meccs, kampány és online mód. A sima barátságos mérkőzésen csak nemzeti válogatottakkal mérkőzhetünk meg. Abból sincs túl sok, mindössze 17, de legalább valódi néven szerepelnek a fiúk. A program egyébként támogatja a Ubisoft játékoknál használatos Uplay rendszert, amit az AC2-vel vezettek be, s külön gyűjtögethetjük a pontokat mindenféle Ubisoft-játékbeli extrákért. Vagyis a kapott egység a valuta, ha úgy tetszik.

A kampány módnál saját játékost kell kreálni, aki a csapatkapitány lesz. Megadtam a nevemet, nacionalitásomat, pozíciómat, testfelépítésemet, kinézetemet. Ez a rész azért nem olyan részletes, mint a PES, vagy FIFA esetében. Ahogy kész lett az emberem rögtön beledobtak a mélyvízbe: World Legends csapatban találtam magam, olyan legendákkal az oldalamon, mint Pelé, vagy Cantona. Nemcsak magamat irányíthattam, hanem mindenkit a csapatomból. Amikor szereztem egy gólt, visszarepültem az időben 28 napot. Szóval ez az etalon, hogy akár ilyen erős csapatod is lehet 28 nappal később. (Mint a híres Danny Boyle film címe.) A jelenben egy jóval szerényebb képességű csapatban találtam magam, tele egy csillagos játékossal.(öt csillag a maximum.) El lehet nevezni a klubunkat, én a Bangladesi Tapírok nevet adtam, mert a valóságban is így hívják a kispályás focicsapatomat. A feladat az, hogy 28 nap alatt a ranglista 18. helyéről az első helyre tornásszam fel magam.

„...én a Bangladesi Tapírok

nevet adtam, mert a valóságban is így hívják a kispályás focicsapatomat"





A kampány során új helyszíneket nyithatunk meg, ahol nehézségi sorrendben kell legyőzni az ellenfeleket a megadott feltételek alapján. Valamikor időre megy a meccs, valamikor meg 2-3 lőtt gólig, vagy olyan is előfordul, hogy két góllal kell nyerni. Minden mérkőzésen megnyithatjuk az ellenfél sztárjait és saját csapatunkba rakhatjuk, amennyiben sikerül teljesíteni a hozzá tartozó kihívást. Ilyen kihívás lehet például, hogy „lőj 3 gólt", „legyen a passzolási pontosság 70% felett", vagy „ne kapj gólt". Ha először játszunk egy válogatott ellen, akkor a legnagyobb sztárjaik még nem játszanak, csak későbbi találkozókkor tudjuk őket megnyitni. A megmérettetések után pontokat kapunk, amiből fejleszthetjük a kapitányunkat, vagyis saját magunkat. Elég kellemes és élvezhető lett ez a mód, csak sajnos hamar a végére érhetünk.

Az online megmérettetésekben lehetünk a válogatottakkal, vagy a kampány módban fejfejlesztett saját csapatunkkal is. Azonban csak akkor ajánlatos a klubunkkal lenni, ha már kellően fejlettek vagyunk, mert könnyedén elkenhetik a szánkat. Az online challenge-ek esetében mindössze annyi a dolgunk, hogy ugyanazzal a nemzettel meg kell nyernünk 3 meccset. Sajnos nekem minden netes meccsen nagyon lassú volt a gombok reakcióideje, ezért sokszor képtelenség volt jól időzíteni és Pure Shot-ot lőni, ami elengedhetetlen lenne a gólszerzésben.

Alapból az embereinket hátulról látjuk és vertikálisan helyezkedik el a pálya. Előfordult olyan bug is, hogy a kamera beszorult egy olyan focista mögé, akinél már rég nem volt a játékszer és csak vakon futkoshattam vele, miközben fogalmam sem volt róla, hogy hol jár a bőrgolyó, ebből persze gólt is kaptam. A grafika inkább az előző generációt idézi, a srácok rajzfilmszerűek és önmaguk karikatúrái, a mozgás animáció is elég átlagos. A helyszínek teljesen szürreálisak focipályákhoz képest. Van például üvegház, vidámpark, vagy egy épület teteje. Kommentátor egyáltalán nincs, viszont egymással beszélgetnek a labdarúgók, de nem túl változatos szókinccsel. Elég idegesítő, hogy mérkőzés alatt egy tök jellegtelen funky techno zene szól, de szerencsére ki lehet kapcsolni.

A Pure Football sajnos nem lett olyan jó, mint amit ki lehetett volna hozni a témából. A játékmenet sok kívánnivalót hagy maga után, az online mód élvezhetetlenül akadozik, a grafika is elég közepes, viszont a kampánymód elég ötletesre sikerült, de sajnos hamar ki lehet végezni. Aki komolyabb futball szimulátorra vágyik, az a két nagy cím valamelyikét válassza inkább, de a témában továbbra is a FIFA Street 3 a legjobb választás. Azonban a VB miatti hirtelen megemelkedett fociláz csillapítására megfelelően alkalmas, ha egy kis arcade lazulásra vágyunk a haverokkal.

Karfiol

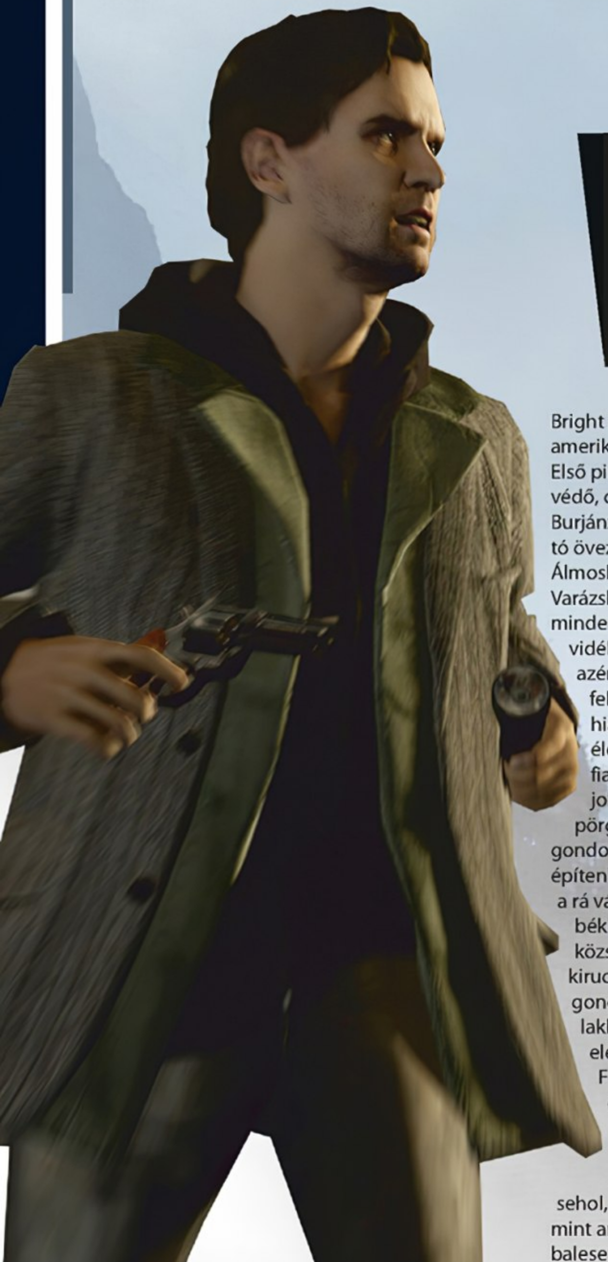
PURE FOOTBALL

2

Kiadó:	Ubisoft
Fejlesztő:	Ubisoft
Multiplayer:	2 – 4 fő
Online:	2 fő
Felbontás:	720p
Hang:	DD 5.1

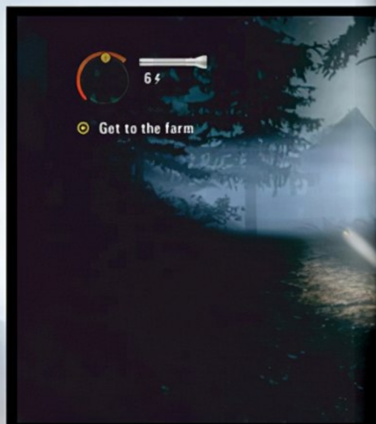
A nevem Alan Wake, foglalkozásom: író. Persze egy már bekategorizált típusú, mint mondjuk Stephen King. Hosszú ideje már nem írtam semmit, miközben a kiadóm és a menedzserem nagyon várják már, teljesen jogosan – alkoss Alan, alkoss! Mondogatom, ösztönzöm jómagam is, eleddig kevés sikerrel. Lehet, még egy kis szünet kell csak nekem, s a várva várt ihlet kipattan, mely aztán végigrepít több száz oldalon egy újabb lebilincselő sztorit világra hozván. Szóval további kifogás, még válságban vagyok, s egy kis levegőváltozás ugyan mit árthat. Ekképp is tettünk: nyaralni mentünk a kedvesemmel Bright Falls-ba, hogy kikapcsolódhassunk. Az utazás kellemesen telt, melyet egy igen furcsa álom kísért – halványan születendő új könyvem díszletei közt találtam magam, a víz kivert tőle, de szerencsére felébredtem.

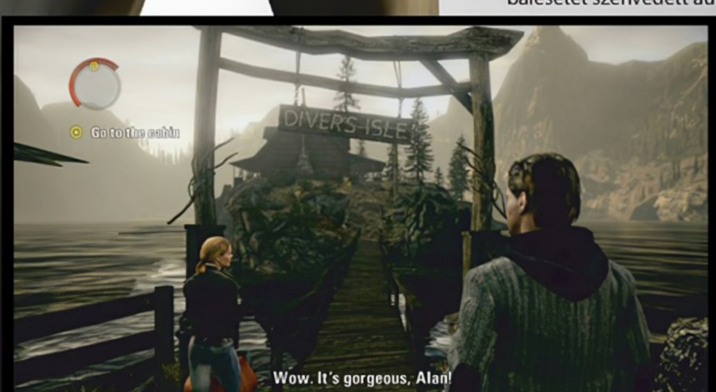
ALAN WAKE



Bright Falls, mit tagadjam, egy nagyon szép amerikai kisváros, mely egy völgyben fekszik. Első pillantásra is megnyugtató hatást kelt a védő, oltalmazó hegyfalak közti település. Burjánzó erdők, tükörsima felületű és tiszta vizű tó övezi a közösséget, tipikus amerikai idill. Álmoskás ugyan, de látványnak lenyűgöző. Varázslatos hely, semmi nagyvárosi pörgés, mindenki nyugodt, kedves, jó értelemben vett vidéki légkör van úrrá mindenen. Néhányan azért eme Isten háta mögötti helyen is felismernek, jól esik, csak épp nem hiányzik. Vajon milyen lehet itt egy teljes életet leélni? Persze nyilván, az itteni fiatalok az amerikai filmek által még jobban elvágynak innen is, hiszen a zajos, pörgős metropoliszokba élni az „igazi", gondolják sokan: szerelmet találni, karriert építeni – már ha épp nem farmer-utód az illető, a rá váró „te öröklöd a földem, gyermekem" béklyókkal. Alice, a feleségem találta ezt a községet, kedves gesztus volt tőle, mivel a kiruccanás ötlete tőle származott, - gondoltam elsőre, de amikor a lakhelyünkhöz érkeztünk, egy írógépet tolt elém, hogy merítsek eme tájból ihletet. Feldühödtem, mondván, nem kifejezetten dolgozni jöttem ide. Veszekedtünk, s én magára hagytam, hogy kiszellőztessem a fejem. S ekkor elsötétült minden…

A haragom nagy áldozattal járt: a párom sehol, és ha jól látom, hét nappal később van, mint amire legutoljára emlékszem, és egy balesetet szenvedett autóban ülök. Kiszállok, nem értem mi történt a heves szóváltás után, s főleg hogy, mitől és miért eshetett ki ennyi nap? Nem találok rá magyarázatot. Halvány, távolba vesző fények alapján még Bright Falls közelében lehetek, egy elrettentő erdő közepén – így éjszaka már nem annyira barátságosnak, védelmet nyújtónak ható az összkép. Roppant magas fák vesznek körül: ami oly magával ragadó tud lenni, az ugyanannyira rémisztő képet is festhet, nézőpont kérdése. Ellenben a már részben magamban vizionált regény egy vázlatát találom a földön. Mikor írhattam én ezt le? Ezt, amit eddig a már említett rémálmomban láttam, s gondoltam papírra vetem majd, hirtelen megelevenedett előttem. Emberek tűnnek fel, eltorzult hanggal kiáltozva futnak felém, a fák árnyékai alatt, felfegyverkezve. A szél megerősödik, de a ködöt nem oszlatja el. Az alakok, kiken némi sötét árny is körvonalazódik, megindulnak felém. Ez nem lehet! – gondoltam, de tévedtem, Ez mind igenis reális, valamiféle sötétség lett rajtuk úrrá. Ezek a lények elrettentők, normál ember hátán is futkosna a libabőr. Én szimplán magam alá szolmizálok tőle. Ez nem mese, ez a vadnyugat helyetti hegyvidéki Helldorado! Igen, rám támadnak, menekülnöm kell – legyek inkább őrült, mintsem halott hős. Ha az én fejemből pattant ki, ott is kell lennie az „ellenszernek". S meg is van! Sötétség ellen fény, fény ellen sötétség, milliárd közhely örök ellentéte, s mennyire, de mennyire igazak most. Az árnyas káosz birodalmába léptem, ahol szinte semmi se valódi, vagy racionális. Lámpást ragadok, mely adja a fényt, tisztán és élesen hasítja át a ködös homályt, a túlélés zálogát biztosítva számomra. Érzem ezt a veszélyt, ez nem lehet álom, egy halandó halálfélelme lappang bennem, mely egyszerre mutatja, hogy élek, de kiszolgáltatottságom csupán látszat, hisz tehetek ellene. Egy hang azt súgja bennem, ez nem elég, a megszállt emberekben az utálat, vagy eme agymosott, lélekvesztett állapot fennmarad, le is kell majd lőnöm őket… de, gyilkolni bűn! – ne hallgass a lelkiismeretedre,









ők már nem emberek. Eszerint is teszek, író vagyok, velem akkor lehet szórakozni? Hát „cenzúra", mindkét, az események lefolyásában általam fontosnak vélt eszközt magamhoz veszem: zsebpilácsot és fegyvert. Mindkettőből bármilyen jöhet, lényeg, hogy az egyik ontsa magából a fotonokat, a másik meg az ólmot. A harcra tehát készen állok, de habozok: ez tényleg megtörténik, tényleg emberre kell lőnöm, legyen az bármi által megszállva is? Igen, igen, bár ilyenkor ne lenne igazam, a tervezett könyvem összes kreatúrája szembeszáll velem, de ekkor még nem tudtam, hogy szélesebb körben gondoltam erre a rejtélyre, ami eme átkot szórja most rám, feketeséget varázsolván az életembe. S most előremerengvén egy lehetséges jövőképbe: mi valósulhat meg, s mi történhet velem, eme emberfeletti helyen és szituációban?



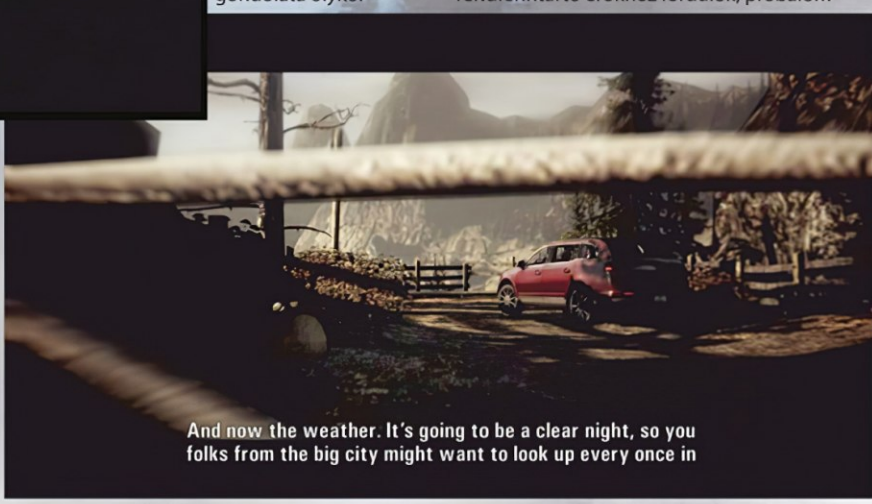
Persze, felvillan bennem annak a gondolata olykor-olykor, vagyis inkább foszlánya – mivel épelméjűnek tartom magam –, hogy mindez ismét csak álom, melyhez hasonlót az ide úton már átéltem? Szorult helyzetem, ami oly reálisnak hat, csak és kizárólag a fejemben játszódik le? A valóságban meg se történik?

Kétlem, nem, nem lehet fikció. Ha az, akkor kellj fel Alan, most! Ez a szituáció pont olyan, mint a megannyi látott értelmetlen horrorfilm-klisé, érthetetlen okok, céltalan, csak vérszagra gyűlő gyilkosok, s az áldozat minden erejével küzd, hogy ne végezze az őrültek kezei között. Örökös kérdés, a miért, és miért pont én, de nem sok időm van ezeken elmerengeni. A sötétség minden méteren teljes figyelmet követel tőlem, egész embert, eddig se épp kis súlycsoportos megmérettetések elé állított, ki tudja – mert én jelenleg biztos nem – felmérni erejét, annak emberfeletti forrását? Teszem, amit tennem kell, de a miért attól még a fejemben marad. Nem vagyok hős, abból élek, hogy fiktív történeteket alkotok, mégis egyszemélyes hadseregként kell belevetnem magam a rengetegbe a saját „képzeletbeli" világom ellen. A gonosz meg nem alszik, mindenütt, mindenáron az életemre kíván törni, járjak akármerre is.

Az első éjszaka után értelemszerűen a helyi rendfenntartó erőkhöz fordulok, próbálom felvázolni, mit láttam, tapasztaltam, de néma fülekre találnak szavaim. A rendőrség nem érti az álláspontom, hiába mondom Alice-ról:

– Nem vesztettem el, jaj hová lett? Én hagytam ott. Aztán történt valami, amire nem emlékszem, s minden eltűnt. Persze semmi válasz. Azt már nem pendítem meg, hogy eme kis helység körül miért van sok helyen elszórva mindennemű, nagy erejű fényforrás – nyilván nem tábortüzekhez, éjszakai vadászathoz szükségszerű. Valamit ők is sejtenek, de inkább nem akarnak tudni róla, holott épp erősödik ez az „erő".

Végtére is világossá vált számomra: egyedül vagyok, csakis magamra számíthatok. A Sötét Jelenlét most már meggyőződésem szerint valós, nem szabad engednem a kételyeimnek, időpazarlás lenne, s érzem, meg tudom találni, s menteni a feleségemet. A remény persze pislákol: kell lennie magyarázatnak, valaminek vagy valakinek, aki segíthet ebben az ügyben. Legyen akárhogy is, én megpróbálom és leírom, thriller, avagy horror lesz-e, elválik, de ilyen eseménysorokat illetően még a mester King is elismerően csettintene.



Konzol Objektív:

Cikkem rendhagyó volta abból fakad, hogy szinte már bárhol olvashattál értékelést erről a játékról. A spoilerezést, amennyire csak lehetett, próbáltam kerülni. Ami viszont tény: a magára sokat várató, Xbox 360 exkluzív Alan Wake a Remedy kezei által végül is hozta azt, amit az évek alatt felépítettek köré. Remek sztori, parádés környezet és megvalósítás. Nem szoktam kitérni rá, de teljesen eltalált dallamok kísérik ijesztő kalandunkat. S erényei mellett a több helyen felvetett, klasszikus TPS játékmenetet se tudom hibának felróni neki. Elvégre egy író a főhős, nem valami Elit Csillagharcos. Nem tökéletes program (mimika, autós részek, stb.), de maximálisan profi abban, amiben az akart lenni. Várjuk a folytatást.

RBaly

ALAN WAKE

5

Kiadó:	*Microsoft*
Fejlesztő:	*Remedy*
Multiplayer:	*nincs*
Online:	*nincs*
Felbontás:	*720p, 1080i, 1080p*
Hang:	*DD 5.1*

GREEN DAY ROCKBAND



„I walk this empty street, on the Boulevard of Broken Dreams…"

65 millió eladott lemez, 8 stúdióalbum, egy rockopera, számolatlanul megnyert zenei díjak, köztük 4 Grammy. Ez a Green Day papíron. Az életben viszont a '90-es évek egyik legmeghatározóbb együttese, vagy ha úgy tetszik stílus-ikonok, legalábbis a fiatalabbak körében. Mára egy picit megkopott a fényük, de úgy gondolom, hogy a Harmonix és az MTV megérdemelten készítette el számukra a saját Rock Band játékukat. Hogy miért is?

Dookie

Miután az új Rockzenekar mondhatni Green Day rajongóknak készült, ezért nézzük át gyorsba a legfontosabb részét számukra a programnak, a setlistet. A Dookie és az American Idiot teljes egészében képviselteti magát, a 21st Century Breakdown-nal viszont trükköztek egy kicsit a fejlesztők, ugyanis innen 6 nóta (East Jesus Nowhere, Last of the American Girls, Viva La Gloria, 21 Guns, Christian's Inferno és a Know your enemy) már korábban letölthető volt DLC formájában, így ezeket kispórolták. Derék. A Warning, Nimrod és az Insomniac korongok is jelen vannak, albumonként 2-3 számmal, egészen pontosan a slágerekkel, ofkorsz. Karcsú?
Szerencsére nem, bár azért azt hozzá kell tennem, hogy pontosan az a negatívuma a srácoknak, mint ami a pozitívuma is: egyszerű, sallangmentes pop-punk zenét játszanak. Férfiasan bevallom, ugyan van 1-2 nóta, amit szeretek tőlük, de azért egyhuzamban 4-5 számnál többet nem bírtam lejátszani, mert unalomba fulladt az egész. Mondjuk dobon, ami nekem az eredeti hangszerem, egészen jól szórakoztam, mert ugye alapból az igényesebb punkos témák nem egyszerűek, de itt szerencsére sikerült megtalálni az egyensúlyt a nehézség és a sikerélmény között. Az éneket nem próbáltam, bár amikor a szomszéd hajnali kettőkor döntött úgy, hogy ő bizony most Mekk Mester babérjaira fog törni (elkezdett valami istentelenül fúrni-faragni), úgy voltam vele, hogy igeeen? Akkor én meg előadom neki a Basket Case-t full hangerőn, de inkább letettem róla. Az arany szívem, az.
Egyszóval, viszonylag rendben vannak a dalok, bár azért fért volna még a korongra bőven.

I don't want to be an american idiot

Helyszínből viszonylag kevés került rá az adathordozóra – egészen pontosan kettő: az angliai Milton Keynes és az oaklandi Fox Theater. Viszont minden egyes számhoz külön koreográfiát és szerkót kapunk. De ami igazán tetszett, hogy abszolúte olyan a hangulat, mintha egy valódi koncertet néznénk/adnánk: a rajongók a színpad mellett velünk éneklik a refréneket, öngyújtóznak, felmásznak és beugrálnak a színpadról. Sőt, néha még pirotechnikai eszközök is bevetésre kerülnek. Pöpecül van megrendezve, na.
Ami mellett nem lehet szó nélkül elmenni, az a grafikai prezentáció. Értem én, hogy ez egy ritmus-zene-blabla játék és a megjelenítés nagyjából ötödleges, de szerintem most érte el azt a határvonalat, ami már lassan gáz lesz. Szóval ideje lenne egy kicsit belehúzni a következő résszel.
A kezelés és az egész játék felépítése teljesen ugyanaz, mint az előző esetekben, így nagy meglepetés senkit sem fog érni ez ügyben.

Korrektül összerakott, hangulatos zenei játék lett a Green Day Rock Band. A rajongóknak gondolom mondanom sem kell, hogy kötelező vétel, de a laikusok is tehetnek vele egy próbát, csalódni biztos hogy nem fognak, mert a roksztárok élete csupa móka és kacagás! Rock: On! (Figyelem! A játék joystickkel NEM kezelhető!)

Hpeti

GREEN DAY ROCK BAND

4

Kiadó:	*Electronic Arts*
Fejlesztő:	*Harmonix*
Multiplayer:	*2 – 4 fő*
Online:	*2 – 4 fő*
Felbontás:	*1080p*
Hang:	*DD 5.1*



SIN AND PUNISHMENT
SUCCESSOR OF THE SKIES

Bűn és Bűnhődés

Immáron tíz éve annak, hogy a legendás Treasure stúdió a Nintendo-val karöltve megalkotta a rail shooter játékok egyik legnemesebb esszenciáját, a Sin & Punisment első részét, Nintendo 64-re. Az igazi hardcore gamerek egyik kedvenc játékgyártójáról beszélünk, kinek nevéhez nem kisebb címek kötődnek, mint az Ikagura, a Radiant Silvergun, vagy a kultikus Gunstar Heroes. A teszt tárgyát képező játék első része most már közel két éve az európai közönség részére is elérhető, hála a Wii Virtual Console játékletöltő szolgáltatásának. Nem meglepő módon az újrakiadás igen jó fogadtatást kapott, így a japán fejlesztő nem kisebb fába vágta a fejszéjét, minthogy megalkotja a kultikus első rész folytatását! Cikkünk arra világít rá, hogy a mesterek egy újabb shoot'em up pedigrével tértek-e vissza, vagy pusztán csak egy gyenge szárnypróbálgatásról van szó.

A Sin & Punisment 2: Successor of the Skies két központi karakterrel büszkélkedhet. Irányításunk alatt tarthatjuk Kachi-t – az eredeti játék főhősének fiát –, és Isa-t, a fiatal lányt. A világot hatalmában tartó Nebulox katonai erő mindkettőjükre vérdíjat tűzött ki, így a távoli jövő japánjában a menekülés és a küzdelem áll a sztori középpontjában. Isa-t korábban azzal a paranccsal látták el, hogy megölje Kachi-t, de ő kudarcot vallott ebben, így az üldözőből is vad lett. A történet lényegében erről szól, szóval Oscar bácsi szobra biztosan nem jut majd neki – de egy pörgős akciójátékban ez talán nem is annyira lényeges.



A játékmenet szempontjából a program egy rail shooter-hez áll a legközelebb. A game elején szabadon választhatunk a két főhős között. A megjelenítés third-person (külső nézetes) perspektívát használ. A kamera többnyire horizontálisan követi az akciót, de hála főhőseink repülési képességeinek, a vertikális megjelenítés is a repertoár része. A repülés örömét Kachi jetpackje és Isa légdeszkája teszi lehetővé.
Ennek a szinte kötetlen perspektívának hála a fejlesztők hatalmas szabadságot kaptak a kreativitásuk kiteljesülésében. Ha lehet azt mondani, a Treasure mesterművéről van szó, egy játékba sűrítve mindazt, amit eddig láttunk tőlük. Mint az ilyen stílusú játékoknál általában, fő feladatunk a kaland során a kötött pályán folyamatosan érkező ellenfelek elpusztítása, illetve a helyszínenként néha akár egy fél tucat boss legyőzése. Aki próbálta a cég korábbi játékait az tudja, hogy mire számíthat. A kaland igen kemény koncentrációt igényel a hatalmas offenzívának és a játék igen kemény nehézségi szintjének köszönhetően. A főgonoszok elpusztításához is megannyi fortély szükséges. Biztosíthatom, hogy számtalanszor elvérez majd mindenki, mert mindegyiknél a gyenge pontok feltérképezése, illetve külön stratégia szükséges, ami elsőre nem biztos, hogy hamar megoldásra kerül. Szerencsére a mentési pontok bevezetése némileg enyhíti a „mindjárt ott a Wiimote a tévében" érzést.
A szüntelen akció hatalmas helyszínei is igen bámulatosra és változatosra sikerültek, legyen szó méretes égi erődről, tenger mélyéről, űrállomásról, vagy akár egy beteg erdei álomról. Mindegyik művészi szinten lett megalkotva, erre egy rossz szavunk sem lehet.

Ami a játék legnagyobb érdemei közé sorolható, mint a legtöbb Wii játéknál, az-az irányításban keresendő. Karaktereinket a Nunchuk analógjával vezéreljük, míg a Wiimote-tal a képernyőre célozva lövünk. Nagyon pontos és gyors az irányítás, sőt talán a legjobbak közé sorolható a platformon ebből a szempontból – és mindezt a MotionPlus kontroller ránk erőltetése nélkül teszi. Az alapirányítás a következőképpen alakul: B ravasz a lövés, röviden nyomva közelharcoknál kardcsapás; az A gombot hosszan nyomva tartva nagy robbanást eredményez, ami majd a teljes környezetre hatással van. A Nunchuk-on található a szökkenés és a csavar, amivel a milliónyi lövedék elől tudunk kitérni.

Mint már említettem, ez a játék a látvány szempontjából a Wii éllovasai között van, ami a megannyi apró kidolgozott részletnek köszönhető. Zeneileg az erős techno ütemek a jellemzők, ami nem keveset ad hozzá a játék élvezhetőségéhez! A program egyébként a foga fehérjét a kétjátékos módnál mutatja meg igazán. Nagyon kellemes karöltve végigmenni a 6-7 órás kalandon! Én élveztem minden percét! Bátran ajánlom minden Wii tulajdonosnak, mert a hangulata miatt szinte megunhatatlan.









Kenny

SIN AND PUNISHMENT 2

4/5

Kiadó:	*Nintendo*
Fejlesztő:	*Treasure*
Multiplayer:	*2 fő*
Online:	*nincs*
Felbontás:	*480p*
Hang:	*DD 5.1, DTS 2*

blur™

Kihívásokkal küzdő száguldó baráthalmozók

Jómagam úgy vagyok a különböző „ismerős jelölgető" közösségi oldalakkal, mint ördög a tömjénfüsttel, vagy ortodox rabbi a malacpörklöttel: ha lehet, kerülöm őket. Nincs nekem ezekkel semmi gondom, csak… ameddig nem írják elő törvényben a használatukat, addig én inkább kimaradnék belőlük.

Az említett felületek sikere ettől függetlenül – gyk. nélkülem is – kozmikus méreteket ölt, és ha az említett kettőhöz hozzávesszük még a „miniblog" Twittert is, elmondhatjuk, hogy a virtuális barátkozás-ismerkedés-kapcsolattartás ezen fajtája közkedveltségének üzleti szintű meglovagolása mindenképpen ügyes ötlet. Igen ám, de hogy lehet ezt a divathullámot úgy elcsípni, hogy abból videojátékos integráció váljon?

Nos, arra konkrétan emlékszem, hogy nekem először egy ügyességi típusú iPhone-os játék akarta minden áron a legmagasabb elért pontszámomat Twitterre és Facebookra tölteni. Ennek jelentőségét akkor nem is láttam át igazán, egészen addig, amíg rá nem jöttem, hogy ismeretégi köröm fele ezeken az oldalakon éli életének felét, sőt, még a jó barátaim ezekre a netes felületekre járnak, amikor éppen nem velem gyakorolják a klasszikus, oldschool „felmegyek hozzád, aztán dumálunk" formulát. Akkor ott megvilágosodtam, hogy abban bizony van ráció, ha rögtön látszik, amikor a spanom rekordot dönt a mittudoménmelyik játékban. Illetve… én ugye nem látom, de akinek Facebookja van, az látja, ha be vannak jelölve egymásnak. (Neo, ez a te műved, lefogadom! Bárcsak Smith ügynök győzött volna…)

Nem tenném rá a nyakamat, hogy a PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra elérhető, Bizarre Creations fejlesztésű Blur az első olyan game, mely döntően a Facebookos és a Twitteres, és egyben videojátékos baráthalmozók igényeit hivatott kiszolgálni, de hogy ez az a program, ami eddig ezt a feladatot a legmarkánsabban látja el, abban biztos vagyok!









A Blur fincsi pizzája négy szeletre vágható. Az alaphelyzet egyszerű: adott egy szélsebesen száguldó, játéktermi felfogásban megálmodott futam, mely még írmagjában sem szimulátor, de még nem is rendes autóverseny, maximum annyiban, hogy ebben is kocsik állnak a rajtvonalhoz. Ezer ilyen van már a piacon: a zsáner legjelesebb képviselője talán az Electronic Arts Burnout szériája, abból is talán a mindent elsöprő dinamikájú Takedown. Ehhez jön egy adag „kart" fűszer: ha azt mondom, Crash Team Racing, vagy Mario Kart, szerintem a legtöbb fejben felvillan az a bizonyos villanykörte. Igen, a kissé bugyuta, felszedhető fegyverekkel – power-up-okkal – operáló stílusról beszélek; arról, ahol a legnagyobb mókát a gépi vagy emberi ellenfelek halálba szívatása jelenti, amikor is a „ha lehagyni nem tudod, küdd' fenékbe egy rakétával, aszt' hadd menjen a levesbe" taktika érvényesítése okozza a legmókásabb és egyben legizgalmasabb helyzeteket. E kettőhöz még hozzájön a mostanában oly divatos „challenge"-es szisztéma, ami egyfelől a gép, másfelől a játékos és ismerősei által oda-vissza felállított kihívások, azaz megoldandó feladatok sokaságát jelenti (minden idő- és ponteredmény, minden toplista azonnal csekkolható, barát- és világszinten). Végül ott a szintén közkedvelt „gyűjtögetős" megoldás – és már meg is kaptuk a Blur-t, a gyors menetek és apró örömök (de sok apró!) játékát.

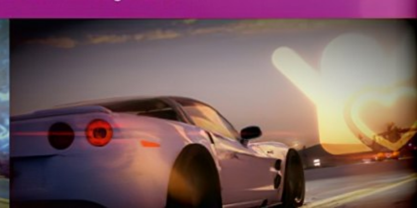
A Blur értékelésénél egyértelműen pozitív irányba mozdítja a mérleget az a tény, hogy a program szingli, tehát egyjátékos része majdnem annyira tartalmas és hosszú távú szórakozást garantál, mint a multiplayer opciója. Az 1 playeres karrier szegmens 9













„felvonásból” áll, melyeken belül mindig 6+1 futam minél tökéletesebb teljesítése a cél. A jó szereplésért „b” gömbök járnak: minél több a „b”, annál több felvonás nyílik meg. Gyűjts, amennyit tudsz!
A futamok között ott van a klasszikus verseny



(Race), a rombolósdi (Destruction) és a stopper elleni küzdelem (Checkpoint). Minden felvonás végén egy legyőzésre váró rivális főnök trónol (ez a +1), őket egy az egy elleni küzdelemben (One-on-one) kell térdre kényszeríteni, és kocsijukat einstandolni. A bosst csak akkor tudod párbajra hívni, ha az adott felvonásban általa felállított feladatsort már megoldottad. Bármilyen stílusú is a rád váró verseny (a főnökök kivételével), a felállás mindig ugyanaz: három kritériumot kell teljesíteni a sikerhez. Az elsődleges a Primary Goal (PG), ami futamstílusonként változik, emellett pedig





állandók a Fan Target (FT) és a Fan Run (FR) nevű feladatok. Az FT egyfajta „rajongótoborzás”, amit ellenfeleid cucliztatásával, szép előzésekkel, driftelésekkel, meg mindenféle látványos kunsztokkal tudsz tölteni. Az FR egy kis ügyességi móka, ahol a megfelelő ikon felcsípése után adott számú „kapun” kell keresztülhajtanod. A sok begyűjtött rajongó egyre újabb kocsikat ad a kollekciódhoz.
A Race típusú versenyek különböző számú kocsi részvételével zajlanak. A repülőrajttal induló futam rendre 3 körös, neked az első három hely valamelyikét kell megszerezned (PG). A pályán mindig fix helyekre telepített ott virítanak a felszedhető extrák, melyekből nincs túl sokféle, ellenben így könnyű meg- és felismerni őket, amitől használatuk hamar készségszinten alkalmazható. Ezen cuccok minél ötletesebb – és minél szemetebb! – bevetésével megtréfálhatod ellenfeleidet, és biztosíthatod magadnak az előkelő helyezést. A Destruction derbiken nem a befutó a lényeg, hanem a pusztítás. A pályán lőfegyver gyűjthető, ezzel kell minél több ellenséges célpontot kivonni a forgalomból. A cél egy minimum, vagy azon túlmutató ponthatár elérése (PG). A harmadik futamtípus a Checkpoint. Ez kvázi egy Time Trial menetnek felel meg, ahol vagy nitrót, vagy plusz időt szerezhetsz a pályán elszórt ikonokból. Adott számú checkpoint elérése a feladat (PG).

Nekem a szingli rész kajakra bejött! Bár a gép néha veszettül csal (joyt mondjuk nem törtem, csak majdnem), azért előbb-utóbb megoldottam a kihívásokat. A bossok feladatsorai változatosak, nem is mindig könnyűek, a „b” ikonok folyamatos csipegetése pedig hetekig garantálja, hogy minden nap legyen értelme menni egy újabb gyors kört, behúzni valami újat, és megközelíteni a 100%-ot.
A multis szegmensről is csak jót mondhatok. Az elején ugyan orrba-szájba kajáztattak a nagymenők, de a pályák betanulása, no meg a power-up-ok használatának kiokoskodása után már séróból vertem alá a fél mezőnynek.
A látványvilág a program leggyengébb pontja: ez még a legnagyobb jóindulattal is csak közepesnek értékelhető. A készítők a táj kidolgozottságát egyszerűen feláldozták a gyorsaság oltárán – okos döntés volt! –, ami viszont egy olyan brutálisan komoly sebességérzetet eredményezett, amihez hasonlót még az etalon Burnout játékok sem tudnak produkálni! A Blur veszettül repeszt, néha – egy-egy nitrókombónál – már az az érzésed támad: ez itt most fénysebesség. A kép emellett nem törik és soha meg nem riccen, amit én személy szerint nagy örömmel nyugtáztam. A kocsik mind licencelt modellek, *tényleg olyanok, mint az eredetiek*, bár egyrészről kicsit mintha deformáltak lennének, másrészről annyira fogsz tépni velük, hogy sokat nem látsz majd a kasztnikból.
Zenei szinten semmi kiemelkedőről nem számolhatok be. Ami szól, az okés, de úgy jobban belegondolva nem is igazán hallani a zenét, inkább csak a motorhangot, meg a környezeti zajokat… meg a saját fogaid csikorgását, hogy szemeddel a képernyőre tapadva próbálsz nyerni.
Az irányítás teljesen kellemes, a kocsik nagy része meglepően jól kezelhető. Vannak persze nyögvenyelős modellek is, de ezek leginkább arra jók, hogy ha futsz esetleg velük egy jó kört, elküldheted a Blur játékos barátaidnak az eredményt, hogy ha tudják, döntsék meg.
A pozitív oldalt a program szavatossága és hangulata erősíti. Egyedül játszva a Blur kisebb kihívásainak egytől egyig való teljesítése, valamint a gyűjtögethető feladatok / achievementek / trófeák beszerzése elég sokáig szórakozást nyújt – főleg egészséges, napi kisebb adagokban fogyasztva. A multiplayer rész a bevethető power-up-ok miatt kifejezetten izgalmas és élvezetes, egy igazi adrenalin bomba, és még a kezdő pilóták számára is mindig tartogat sikerélményt. Király!
A Blur kifejezetten érdekes program: több remek, pofonegyszerű, de mégis nagyszerű alapötlet keverékéből áll össze, melyek isten tudja miért, de kiválóan működnek egybemixelve. A végeredményben ráadásul az a legmegkapóbb, hogy bár tudod, itt nincs igazi, misztikus mágia, és ez a game nem eredetiségével, vagy szempillarebegtető áhítat előidézésével delejezi meg a játékost, de valahogy mégis varázslatot hoz létre. Sok játékfejlesztő próbálkozott már ezzel a „könnyűnek” aposztrofálható úttal, melynek a végére általában a „gagyi” tábla kerül kifüggesztésre – most azonban nem ez történt, a Blur szép ívet ugorva libben át a képzeletbeli nívóléc felett. Soha rosszabbat!

Martin

BLUR

4

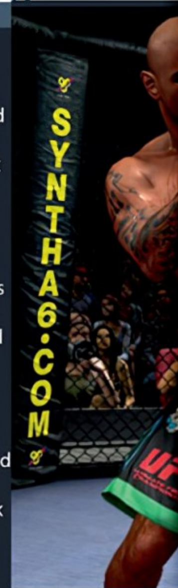
Kiadó:	*Activision*
Fejlesztő:	*Bizarre Creations*
Multiplayer:	*2-4 fő*
Online:	*2-20 fő*
Felbontás:	*720p, 1080i, 1080p*
Hang:	*DD 5.1*







UFC UNDISPUTED 2010



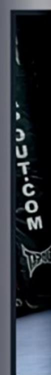
Ha igazán hatékony harcművészetekről beszélünk, mindig is Thaiföld ősi örökségét, a Muay Thai-t tartottam számon élenjáróként. A relatíve kevés alap kéz- és lábtechnikából álló repertoár rendkívül hatékony és célratörő, és sehol máshol nem használnak ilyen extrém mértékben könyök, térd, valamint sípcsonttal végzett rúgásokat, főleg nem „betontörő" végletekig kifejlesztve testüket. Napi szintű rendszeres edzésrendszere a szimpla formációkon túl főleg a fizikum (állóképesség fél győzelem) és full contact gyakorló küzdelmekre lett kiélezve, harci jellege pedig szigorúan kombinációkra törekszik. Nem egy híres chi mester végezte már hamar KO-val akár kezdő thaiföldi harcos ellen, aki pedig kíváncsi mire is képesek igazán ezek a srácok, azoknak bátran ajánlom az Ong-bak-ot Tony Jaa-val.
Évszázadokon át sötét kriptákban csaptak össze egymással muay thai harcosok gyakorlatilag életre-halálra, és nem voltak súlycsoportok. A '30-as évektől vezették be a kesztyű használatát, nyugaton a kissé egyszerűsített thaiboxként kezdett hódítani, és több új keletű amerikai küzdősportnak is elemévé vált, mint pl. a (többek között Chuck Norris alapította) kickboxnak, mely a full contact karate elemeivel birkózó, és néhány egyéb stílus full contact elemeit. Igazán hatékony kéztechnikáknál elengedhetetlen az ökölvívás alapos ismerete, talán nem véletlenül volt Bruce Lee nagy rajongója Muhammad Ali-nak, és minden



valamire való K1-es vagy UFC-s, legyen akár karatés stílusú, jól ismeri a thaibox és boksz technikákat is, mindezt ötvözve a közelharc egyik legkeményebb stílusával, a birkózással. Az elmúlt két évtizedben terjedtek el ún. MMA, azaz „Mixed Martial Arts" (kevert harci művészetek) küzdelmek, ezek közül is a mostanra messze legnépszerűbb véres UFC ketrecharc, mely a K-1 keretein túllépve többek

stílusban azonban csak a Dreamcast-en debütált Ultimate Fighting Championship szerzett magának, melynél bár a karriermód szimpla technikák elsajátítására, valamint jóval szerényebb felhozatalú tulajdonságok fejlesztésére szorítkozott, mégis remekül helytállt. A harcrendszer, a grafika, a hang, meg úgy alles zusammen az egész körítés pedig király volt. Nem véletlenül szerettem a Crave által kitaposott utat, ám mindezt a THQ és a Yuke's 5 évvel az utolsó előzőgenerációs UFC játék után kissé felrúgták, a 2009-es Undisputed karriermódjában pedig már inkább a K-1-re próbáltak hajazni, és az egész harcrendszert újragondolták két analógkarosra.

Az UFC Undisputed 2010 is ezen a vonalon halad tovább, ám az idei folytatás nagyobb, több és jobb, az EA Sports címekhez hasonlóan licencek tömkelegét felsorakoztatva, kőkemény tartalommal. Több mint 100 UFC harcos (plusz PS3-on három exkluzív klasszikus híresség), számos híres színhely, valamint ligák. Ízléses és áttekinthető menürendszer, kedvcsináló lendületes zenével, tele különböző módokkal. A gyorsmeccseken túl, elindulhatunk a bajnoki címért, beállíthatunk szabad bajnokságokat, egy speciális módban feleleveníthetjük az elmúlt évek legnagyobb küzdelmeit, bunyózhatunk multiban, online is megmérettethetjük magunkat, és akad még jó pár extra ínyencség is, mint pl. a saját harcos generálás vagy UFC közvetítések (PS3-on valós 1080p-ben).
A játék szíve lelke persze továbbra is a karriermód, ahol mindenekelőtt egy a





ötvözte a thai boxot. A '70-es évektől terjedt el USA-ban a technikás és brutális „szabadstílus", a muay thai alapjaira építve komplex tartalmazza a bokszot, valamint Jeet Kune Doo, között kulcsolós fejtérdeléseket, könyököléseket, valamint komplett földharcot és feszítéseket, azaz birkózó és Jiu Jitsu technikákat is magába foglal. Kevert stílusú „realisztikus" bunyós stuffokhoz először PS-en a K-1 sorozattal volt szerencsém, melyek silány kivitelezésük miatt megmaradtak alulértékelt rétegjátékoknak, ám felépítésük, és főleg jól eltalált karriermódjuk hűen tükrözte az igazi érzést, milyen is egy kezdő bunyós srácból hosszú évek során pl. kőkemény thaiboxert, kikcboxert vagy full contact karatést „tuningolni". Igazi elismerést a

legapróbb részletekig menő karaktergeneráló opción futunk végig, maga a felépítés pedig több tekintetben is hajaz a Fight Night sorozatra, ellenben az edzés és fejlődés inkább a régi K-1 cuccokra. A 3 fő alaptulajdonságunk (erő, gyorsaság és állóképesség) fejlesztése közben be kell iktatnunk pihenőheteket is, és az edzési heteket jól beosztva különböző egyéb képességekre is





figyelni kell, mint pl. álló támadás, vagy pl. földi védekezés. A speciális mozdulatokra, csakúgy, mint a különböző edzőtáborok számára nem lehet panasz, mégis a testedzések összetettsége közelében sincs a régi K-1 karriereknek. A ranglétrán előrehaladva mindig megválaszthatjuk következő ellenfelünket, ám a bajnoki címet elnyerve sincsen vége a karriernek, hiszen a végtelenségig védhetjük meg, vagy szerezhetjük vissza újra meg újra az övet.



Habár az alapokat egész hamar elsajátíthatjuk, igazán tökéletesre csak hosszú hetek alatt csiszolhatjuk tudásunkat, hiszen szinte minden létező technikai elem bekerült a játékba, ami szóba jöhet egy ilyen küzdelmen. A számos különféle ütés és rúgás típuson túl kapásból meg kell tanulnunk, hogyan kerüljünk az összekapaszkodásnál ideális pozícióba, különben pillanatok alatt lerántják a nyakunkat, a képünkbe nyomatva egy brutális térdelést. Akadnak dobások, birkózó elemek, és persze különböző feszítő technikák. Számos mód van kitérésekre, cseles elhajolásokra, counter támadásokra, kéz- és lábelkapásokra, valamint természetesen gyorsan kivitelezett ütés/rúgás kombinációkra, és persze minden felsorolt technika ellen létezik védelem. Legyen annyi elég, hogy a részletes tutorial mód összesen 5 fejezeten át foglalkozik az irányítással, 28 alcsoport keretén belül, megtanítva minden speciális szituációt.

A grafika nem sokat fejlődött a tavalyi anyaghoz képest, sokkal inkább a körítésre fektettek nagyobb hangsúlyt. A fiúk kidolgozottak, minden részletre gondoltak, egyedül az élettelen bábuhatás lehet zavaró. Az arénák atmoszférája viszont kellemes, a küzdelmek is elég látványosak (no meg véresek), és még olyan apróságokra is figyeltek, hogy nagy ritkán egy könyökösnél kirepül a fogvédő. Egyedül a menetek számát mutogató csinos csajszikra fektethettek volna egy csöppet nagyobb hangsúlyt.
Az irányítás olykor túl összetett, mégis jól működik. Mindenesetre az eredeti UFC földharci elemeit jobban kedveltem, hiszen most gyakran nemhogy számos különböző technikára kell figyelni, de sokszor annyira kell rotálni a kart, hogy attól féltem szétesik a kezemben a joy. Igen nagy változtatás a régi UFC-hez képest az életerő- és állóképesség jelző kiiktatása, ami elsőre igen zavaró volt, mégis idővel már ösztönösen ráérzünk lomhább mozgásunkból, hogy mikor fogytunk ki a szuflából.
Az 5 perces menetekhez (főleg birkózásokhoz) iszonyatos kondi kell, az UFC-s fiúk pedig brutális fizikummal bírnak, a durva testedzések mellett tisztességes izomtömeget is növelnek, ami hatalmas előny, nem véletlen az öt különböző súlycsoport, bár úgy tartják 130 kg fölött már minden kiló hátrány.
Aggódni azért nem kell, egy idő után ráérzünk a küzdelmek ízére, és habár nem árt minden formációval tisztában lenni, a győzelemhez elegendő néhány – megfelelő időben kivitelezhető – alaptámadás. Bármikor előfordulhat egy-egy meglepetésként érő végzetes ütés/rúgás, így jártam egyszer Chuck Liddell-el szemben is, mikor





beleszaladtam egy KO-val végződő fejrúgásába, de ugyanolyan jellegzetesek pl. Rich Franklin végzetes muay thai térdelései, vagy Rampage Jackson ökölvívó tudása (főleg félelmetes felütései), vagy ott van Tito Ortiz, aki rendre úgy vágott a földhöz, mint egy zsák sz…!
Valamilyen szinten nem árt némi érdeklődés a küzdősportok iránt, de rétegjátéknak mindenesetre már nem tekinteném az újgenerációs UFC-t. Minden, ami a sporttal kapcsolatos megvan a programban, beleértve a legkülönbözőbb harci elemeket, a tartalom pedig több mint kiváló. Mégis úgy érzem, hiányzik belőle az a hangulati plusz, ami a pontot feltenné az i-re, főleg az olykor monotonná váló karriermódban, így szerintem összhatásban elmarad az eredeti UFC-s östől, viszont nagyon bizakodva várom a folytatást, valamint EA-s MMA vetélytársat.

Krisz

UFC UNDISPUTED 2010

4

Kiadó:	THQ
Fejlesztő:	Yuke's
Multiplayer:	2 fő
Online:	2 fő
Felbontás:	720p, 1080i
Hang:	DD 5.1



Sackboy egy gokarttal? Naneeeee…

ModNation Racers

Emlékeztek még a pár évvel ezelőtti Sony szlogenre, amit a Bajnokok Ligája transzparenseken láttunk? Egy egyszerű, de annál frappánsabb mondat volt: Fun, anyone? Akkor még nem igazán értettem, hogy vajon mit is akarnak ezzel mondani nekünk, péeskettő tulajoknak (Mer' hogy akko' még az volt a szájfer). Először fordított nyolcas popóját. Sokan gondolom egyből az értékelő boxban virító értéket nézitek. Furcsa? Nem, reménykedtem, hogy hátha egy árcsökkenést fog maga után vonzani, de nem. Vagy esetleg egy új, játékos barát franchise bejelentését? És nem, nem a tükör előtt szteppelő Szupernagyira gondoltam…(EyeToy reklám, valaki?). Most, az úgynevezett HD korszakban megvilágosodtam. Egészen pontosan a KisNagyBolygó volt a katalizátor a kémiai folyamatban, tesztünk alanya, a ModNation Racers pedig a végeredmény.









De vizsgáljuk csak meg egy picit jobban, hogy mi az-az ötlet, amit felismert a Sony. Vagy ha így jobban tetszik: bontsuk elemeire a képletet. Mi tette ennyire sikeressé a LittleBigPlanet-et?

Az alapötlet egyszerű, de mégis nagyszerű: játssz, alkoss és oszd meg. Ennyi? Igen, kérem tisztelettel, ennyi. A Media Molecule megmutatta nekünk az eszközt, magát a játékot, amit gyakorlatilag úgy formálhatott mindenki, ahogy akart. A játékos társadalomnak ez pont elég is volt. Olyan alkotások születtek, amikre még a fejlesztők is elismerően csettintenek: Metal Gear Sackboy, Kratos, Mirror's Edge, a megvalósított elképzelések száma alulról nyaldossa a

Minden kezdet nehéz

Esetünkben ez hatványozottan igaz! A ModNation alapjába véve egy Mario (de ide tetszőlegesen behelyettesíthető az összes igényesebb gokartos cím) Kart klón, megspékelve a pályák, autók és szereplők generálásával, illetve fel és letöltögetésével. Van benne minden, mint a jó bográcsban: baromi sok használható fegyver, ugratók, őrült tempó, egy kis driftelés, mérsékelten szimpatikus gépi ellenfelek, online móka, kiterjedt karrier módozat. De ne szaladjunk előre!

Pályafutásunk kezdetén még csak kis csövik vagyunk, akik csillogó szemmel nézik az úgynevezett ModNation Racers Championship-ben szereplő fiúkat és lányokat. Azonban egy váratlan lehetőséget meglovagolván héroszunk is négykerekűbe huppan és részesévé válhat a száguldó cirkusznak, ha elég ügyesek vagyunk hozzá. Magyarul sikerült a készítőknek okosan becsempésznie egy könnyed kezelési útmutatót – noha nem mintha olyan bonyolult lenne az.

A rendkívül hosszadalmas (erről egy picit később) töltési időt kivárván kiszakad belőlünk a döbbenet: aztadurva, ez nagyon pofásan néz ki! Cukin megtervezett karakterek, tű éles kép, napsütés, sirályok csacsognak a háttérben, dübörögnek a kartok motorjai, repkednek a kommentátorok részéről a lenéző beszólások. Aztán a futamot elindítván első zavarunkban nyomkodunk mindent, de nagyjából a második kör végére bele is rázódunk az irányításba. Első pillantásra irgalmatlan nagy káosz lesz a képernyőn: mindenhol robban valami, elkezd szirénázni egy kijelzőnk, rommá lőnek minket, de közben nyomjuk neki, mint a meszes, próbálunk védekezni és lőni, eközben a gépi ellenfelek úgy hagynak ott minket, mint a sicc. Szóval egy picit kaotikusak és nehezek a pályák, főleg a karrier közepétől, de roppant élvezetesek is, köszönhetően a felhasználóbarát kezelhetőségnek. Egy valamit így előre le kell szögeznem: ilyen típusú játékban nem láttam még ennyi és ilyen jól megtervezett átvezetőket! Nem akarom a poénokat lelőni, de a Ferrari-utánzat spotján konkrétan gurultam a nevetéstől, vagy trendibben szólva ROFLMAO.

















istenigazából kipróbálni, mert jelenleg rettentően kevesen tartózkodnak fent, így elég hamar meguntam, hogy néha ¾ órát is kellett várni egy-egy móka összehozására. Annyi azonban elmondható, hogy nem találkoztam szupermennel, egy kis odafigyeléssel és szerencsével bárkit meg lehet fingatni, legyen az 20. szintű vérprofi vagy kis kezdő zöldfülű. Az audio részről azonban csak pozitívan tudok nyilatkozni: durva jó szinkronhangok és nagyon frankó soundtrack színesíti a játékélményt! Majdnem minden felcsendülő dallam telitalálat.







Körbe-körbe karikába

Sikeresen abszolválván a bemelegítő feladatokat, megérkezünk a ModNation szívébe, ahol a főmenü nagyon frankón lett megoldva! Képzeljetek el egy kis „arénát", ahol a gokarttal mászkálva választhatjuk ki azt, hogy mit szeretnénk csinálni éppen. Lehetőségből pedig van dögivel: folytathatjuk a karrierünket, játszhatunk csak úgy, mehetünk onlány, beránthatjuk barátainkat egy jó kis osztott képernyős mókára, buherálhatjuk a főhősünket, új pályát/gokartot/emberkéket gyárthatunk és ezeket meg is oszthatjuk a közösséggel, bámulhatjuk a legjobbnak tartott figurákat (a Vasemberen és Darth Vader-en jót nevettem), értékelhetjük őket. Egyszóval a lehetőségek tárháza, ha nem is végtelen, de mindenképpen nagyon rendben van, érződik itt is az erős közösségre való törekedés! Sajnos a világhálón való játszadozást nem tudtam még úgy



Az Univerzum törvénye

Ez eddig mind szép és jó, de sajnos nem mehetünk el szó nélkül a hibák mellett sem. Az első és legdurvább az a töltési idő. Én nem is értem, hogy ezt hogy engedhették át. Hogy érezzétek a helyzetet: BÁRMIT teszel a játékban (a menükben lépkedsz, létrehozol valamit, kilépsz valahonnan, stb.) nagyjából 45-60mp közötti időt fog elszüttyögni a program azzal, hogy berántsa a megfelelő dolgokat a Blu-ray-ről, pedig nem keveset telepít indításnak a merevlemezre sem. Ez olyan szinten szakítja meg a játék lendületességét, mint ahogy Samantha Ewing emelgeti a whisky-s poharakat: brutálisan. Továbbá az sem elhanyagolható, hogy a program néha hajlamos a framerate ingadozásra és egészen egyszerűen beszaggat, bár szerencsére ezt csak a menüben való kolbászolás közben tette nekem. Bár ez nem igazi negatívum, hanem inkább stílusbeli elem, de számomra hosszabb távon egyedül egy kicsit unalmassá és érdektelenné vált a ModNation. Még azt megemlíteném, hogy több fórumon is olvastam, ahogy a pályaszerkesztőt szapulta a nép, de számomra egyáltalán nem tűnt nehézkesnek.

Záráskén mit is mondhatnék? Egy nagyon jól összerakott, hangulatos és közösség építő produktum lett a ModNation Racers, amiben a szabadság-faktor nem akkora, mint az „elődben", de még így is bőven kiemelkedik a mezőnyből. Hibákkal természetesen rendelkezik, de úgy vélem, hogy ugyan a töltési idő eléggé próbára teszi a türelmünket, mégis megéri bajlódni vele, mert annál nincs sokkal jobb érzés egy videojátékban, mint amikor a mellettünk ülő két-három barátunkat alázzuk rommá az utolsó kanyarban…



ModNation Racers PSP villámtesztünk a 68. oldalon

Hpeti

MODNATION RACERS

4/5

Kiadó:	Sony
Fejlesztő:	United Front
Multiplayer:	2-4 fő
Online:	2-8 fő
Felbontás:	1080p
Hang:	DD 5.1









A régi ismét új!

Közhely ugyan, de pont ezért igaz is: a régiségek, divatos kifejezéssel élve a retro cuccok újrafelfedezésének korát éljük. Legyen szó zenéről, könyvekről, divatról, sőt – esetünkben – videojátékokról. Aki ebből a témából merítve akar prosperálni, túlságosan nem nyúlhat mellé. Ha megvan az egykor sikeres alany, hozzácsapsz némi modern fényt, újkori eleganciát, és a felnőtt generáció ismét gyereknek, egyúttal trendinek és menőnek érzi magát tőle. A jelenségnek köszönhetően mostanában sok régi játékot dobtak piacra újra leporolva, kicsinosítva, gyűjteményes kiadásban. Rókabőr? Könnyen szerzett pénz? Attól függ, honnan nézzük. A 3D Dot Game Heroes esetében kiváltképp.

A mai, 30-as, 40-es éveiket taposó gamerek zöme a 8 és 16bites érában kezdte pályafutását, 2D-s környezetekben, NES és SNES masinákon. Az ő részükről tesztem tárgyának korongját a PS3-ba helyezvén a legelső képkockától kezdve mi sem lesz világosabb annál, hogy ez itt most tulajdonképpen a The Legend of Zelda: A Link to the Past – pepitában. A fejlesztők elég határozottan rá is gyúrtak a párhuzamra nemcsak a sztori és a helyszínek, de a párbeszédek és a cuccok keresgélése terén is.

A 3D Dot Game Heroes története Dotnia királyságában játszódik. Amint a bevezető képsorokban klasszikus módon előadott prológusból megtudjuk, a sötétség erőinek királya, Onyx egykoron hat mágikus gömb ellopásával akarta rabigába dönteni Dotniát, de egy bátor hős egy mágikus kard és hat gömb segítségével legyőzte a bestét, majd egy kristályba zárta őt. Most viszont megint veszély fenyegeti az országot, mivel a gonosz erők püspöke, Fuelle megtalálta ezt a kristályt, és annak erejével akarja hatalmába kaparintani, romlásba taszítani a béke földjét.

Itt jövünk be a képbe mi, játékosok, akik a Dotniát egykoron megmentő hírό unokáját alakítjuk. Első dolgunk megválasztani a karakterünket, majd a varázskardot oldalunkra kötvén nyakunkba is vehetjük a világot. Ami legfőképpen 3D-s megvalósításában és egyszínű, legókocka-szerű téglákból felhúzott épületeiben különbözik a régen megszokott látványvilágtól. A helyszínek (pl. hegyes területek, ködös erdők, tavak) is erősen emlékeztetnek Hyrule földjére, a térkép elrendezésével egyetemben. Ez a grafikus prezentáció tulajdonképpen a játék legikonikusabb, legemlékezetesebb és igazán egyedülálló aspektusa, de hasonló hangulat lengi be a cucc zenei oldalát is, mely szintén az egykori 8-bites érát idézi.

Kalandozásaink során a felfedezésen és a rejtvényezésen túl a legtöbb időt a csatározásokba öljük bele. Fő gyilkoló eszközünket, a kardunkat minden dimenziójában (pl. hosszúság, szélesség, pusztító erő) növelhetjük – olyannyira, hogy a végén az egész képernyőt lefedheti! Így körbeforgatva kisebb hadseregeket lehet learatni egyetlen suhintással. De fogunk találni más fegyókat (pld. bumerángokat, bombákat vagy nyilakat) is.

Külön kiemelem a game humoros oldalát, mely a sok egyéb szereplővel folytatott dialógusok során érhető tetten; egyébként tőlük mini-küldetéseket is fel tudunk venni. Érdekesség, hogy egy karakterszerkesztőben életre hívhatjuk saját hősünket, de lehetőség van a játék során bármikor screenshot-okat készíteni, valamint szörnyinformációkat gyűjtögetni egy bestiáriumba.

Attól függően, hogy mennyire úszol rá a mellékes tartalmakra, minimum 15-20 óra játékidő vár rád, ha beruházol a klasszikus kalandjáték elemekből építkező 3D Dot Game Heroes-ba. Aki egykoron ezeken a régi játékokon nőtt fel, annak azt tanácsolom, hogy egy percig se habozzon a vásárlással, mindenki más viszont tegyen egy próbát, hiszen lehet, hogy nekik ez túlságosan is távoli, idegen, sőt nehéz lesz.



Petúnia

3D DOT GAME HEROES

4

Kiadó:	South Peak Interactive
Fejlesztő:	From Software
Multiplayer:	nincs
Online:	nincs
Felbontás:	1080p
Hang:	DD 5.1





Az agyad legyen veled, vattaagyúkám!

Furcsa szerzet az ember! Istent megszégyenítő technológiával rendelkezik, mégis középkori hiedelmek és őskori érzelmek rabja. Miért mondom ezt? Az ember, ha nem ért, ismer valamit, vagy az értékrendszerén belül valamit alsóbbrendűnek talál, akkor azt rögtön szankcionálja aka negatív attitűd. Ez végigkísérte az emberi történelmet, lásd pl. vallási, faji, művészeti területeken. De nem is kell messzire tekintenünk, hogy konkrét példát mondjak, itt vannak például a videojátékok.

Óhatatlanul belefutunk olyan felböffenésekbe, hogy a videojátékok gyerekesek, gyerekeknek valók. Ez a téveszme, köbö onnan indult ki, hogy megjelentek az első rajzolt animációs filmek, az ún. mesék. Elsősorban gyerekeknek készültek, és ez sokáig így folytatódott. Nagyszüleink, szüleink leültettek a Tom & Jerry elé, oszt' nézzed fiam a mesét, mert az neked való. Hosszú évek tendenciájával értünk el oda, hogy ami ma már rajzolt, vagy számítógép által generált (vagyis nem „valóságos" percepciójú) alkotás, nem feltétlenül taknyosoknak készül. De még mindig fennáll ez a tahó látásmód, hogy ami rajzolt (nem számít mivel) csak gyerekeknek való (igaz, hogy olykor vetekszik egy műalkotással a kidolgozottsága, de mindegy)!

Főiskolán történt, hogy egyszer elővettem a legújabb Star Wars képregényemet, hogy elolvasom mik is az „aktuális hírek", abban a messzi-messzi galaxisban. Bújom az oldalakat, gyönyörködöm a képekben, mire egy hangos kaján nevetésre lettem figyelmes. Egyik csoporttársam nyerített fel: „Né' má', dedóskönyvet olvas!" Aztán persze miután kérdőre vontam, hogy ugyan már mi a taliga apró nehézségéért gondolod ezt, csak hebegő-habogó indokokat kaptam. Az ilyen egyén elé pakolnám le, Art Spiegelman: Maus című, Pulitzer-díjas képregényét, hogy „na, ezt röhögd ki jóbarát!"

Az a legszebb, hogy senki nem tudja megindokolni, miért gyerekeknek valók ezek a szórakozást szorgalmazó produktumok. Csak és kész! Olykor előhozhatják a gyermeki mivoltot az emberből, de ugyanezt a hatást indukálhatja, akár egy kutya is. Akkor mondjuk azt, hogy a kutyák gyerekeknek valók? Az is igaz, hogy vannak kimondottan gyerekeknek készült játékok. De nem túl nagy luxus, felelőtlenség, hülyeség egy kalap alá venni az összes videojátékot? Mert, ha valaki nekem azt mondja egy MGS-re, vagy egy FF-re, hogy gyerkőcöknek való, ott a helyszínen lef*som a bokám! Oly mértékű szépség, tartalom, mondanivaló, művészi megvalósítás van eme játékokban, hogy akinek sikerül befogadnia őket, kétségtelenül osztaná nézeteimet. Csak hát, ehhez meg kellene ismeri jobban a videojátékokat, ahhoz pedig némi pozitív agyi hozzáállás szükségeltetik.

A napokban hasonló szituációban volt részem, mikor munkahelyen kiderült, hogy videojátékokat tesztelek. Mivel, hogy én állítólag egy felnőtt ember vagyok, akkor minek foglalkozok én gyerekes játékokkal?! A csökött agyú kollegáim kiosztásáról inkább nem írnék (gondolom, ti is hatmillió érvvel tudtátok volna leoltani őket, valamint nem igazán keresztényire sikeredett). Inkább azon morfondíroztam el, hova tűnt az emberekből a megismerni akarás, a kritikai gondolkodás utáni vágy? Ha nem ismerünk valamit, mondjuk rá rögtön, hogy az szar?! Nem „menő, trendi" új dolgokat megismerni? Mindent fogadjunk el, amit a tömegtől hallunk??? Üzenném azoknak a (hmm, entitásoknak nem is nevezném őket) vattaagyúaknak, akik efféleképpen gondolkodnak, hogy használjátok azt a pici agyatokat, és érdekes dolgokra csodálkozhattok rá! De érzem az erőben, és ez, ami megnyugtat, hogy nem vagyok egyedül eme problémámmal. Ugye?!





SBK® X
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Az út hosszú… élvezd az utazást!

Sebesség, bátorság és adrenalin" – olvashatjuk a hivatalos honlapon a játék mottóját, amely igazán csábítóan csenghet a motorsportok szerelmeseinek: vajon a Milestone idén képes volt teljesíteni a sportág rajongóinak igényeit? Igyekszek átfogó képet alkotni róla.



Versenyjátékot készíteni nem egyszerű feladat, főleg akkor, ha licencelt alapanyagokkal dolgoznak a fejlesztők, hiszen ebben az esetben a valóság mozzanatai hatalmas falakat állítanak a kreativitás elé. Ez az első és legfőbb oka annak, hogy ti, T. Játékosok úgy érzitek, évről-évre alig fejlődnek ezek a programok, nem beszélve az árkád és a szimulációs módozatok örök vitájáról: engedjük meg magunknak az élvezhetőbb versenyzési stílust, vagy törekedjünk arra, hogy járműveink a megszólalásig hasonlítsanak ihlető modelljeikre? Meglátásom szerint nem érdemes mindkét játékstílust kialakítani egyetlen programon belül, mivel a megosztott munka esetlegesen rosszul, vagy felületesen kidolgozott végeredményt hozhat.



De ne rohanjunk ennyire előre, hiszen az idei év Milestone-féle motoros alkotása egész jóra sikeredett. A fejlesztő mindent elkövetett, hogy hatalmas tartalommal ruházza fel szoftverét: 14 pályán több mint 90 versenyzőt próbálhatunk ki három kategóriában, ugyanis az SBK versenysorozaton túl szerepelnek a Supersport és a Superstock bajnokságai is. A sztenderdnek nevezhető játékmódok mellett (gyors versenyek, világbajnokságok és időfutamok) helyet kapott az árkád stílusban elérhető sztori mód, valamint a szimulációban indítható karrier lehetősége. Míg az előbbi bizonyos kritériumokon alapuló, egyre nehezedő kihívásokat tartalmazó mód, addig az utóbbi láthatóan jól átgondolt, a legapróbb részletekig megtervezett, izgalmas és rettentően nehéz életút.
Pályafutásunk, versenyzőnk megalkotásával kezdődik: bár a teljes testreszabhatóság hiányzik, mégis bőségesen akadnak fejformák, amikből kedvünkre válogathatunk. Igazság szerint csak azt sajnálhatjuk, hogy nemzetiségünknél nem választhatjuk a magyar zászlót, így kénytelenek vagyunk más országok himnuszát meghallgatni egy-egy dobogós helyezés alkalmával. Miután végeztünk a „karakteralkotással", belépést nyerünk a „nagyok" közé, megkapjuk első ajánlatainkat, ahonnan már csak rajtunk múlik, hány lépcsőfokot teljesítünk a képzeletbeli szamárlétrán. A fejlesztők nagyon odafigyeltek a komfortérzet kialakítására, így a futamok előtt egy hatalmas irodában rendezhetjük el ügyleteinket, gyönyörködhetünk megszerzett trófeáinkban, átfuthatjuk addig elért eredményeinket és még a titkárnőnkkel is cseveghetünk, aki minden alkalommal valami jó tanáccsal lát el, ráadásul még főz, mos, takarít is.



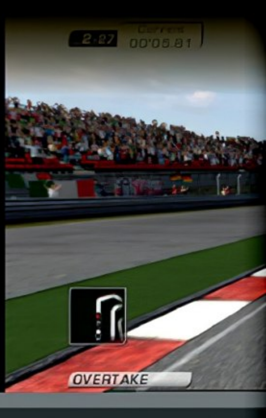






Az új otthonunkba való berendezkedést követően eljön az idő, amikor elindulhatunk a versenyzés rögös útján. Első állomásunk a garázsba vezet, ahol szerelők nyüzsögnek mindenfelé, vizsgálják, javítják járgányunkat, egyszóval, életszerű atmoszférát teremt az egész. Mivel szimulációról van szó, az ember elvárja, hogy a játék millió beállítási lehetőséggel kényeztesse el, szabad kezet adjon a testreszabhatóság palettáján, hogy úgy állíthassa be motorját, ahogyan saját vezetési stílusához a legjobban illik:











megnyugtathatok mindenkit, nem lesz okotok panaszra! Ennek ellenére a fejlesztők azokra is gondoltak, akik nincsenek benne ennyire mélyen a műszaki paraméterek világában: a Milestone egy okos, ámbár lényegében használhatatlan funkciót programozott az idei SBK részbe. Bármikor párbeszédbe elegyedhetünk mérnökünkkel, aki – elméletileg – a szabadedzéseken tapasztalt nehézségeink alapján megpróbálja megkeresni a legoptimálisabb beállításokat. A készítők azonban ennél is tovább mentek, a lajhár életvitelt élők kérhetnek egy általános – azonban teljességgel vezethetetlen – konfigurációt is, külön a kvalifikációs- és versenyidőszakra. Mint említettem, egyáltalán nem javaslom ezeknek a használatát, hiszen többet ront vele a „szakember”, mintha magunknak húzogatnánk a csúszkákat.

Több tízperc – ok, inkább óra – bütykölés után végre átadhatnánk magunkat a vezetés élményének, várjuk, hogy arcunkba csapjon a szél, megcsavarja orrunkat a benzingőz jellegzetes illata, és úgy vegyük be a kanyarokat, ahogy egy leendő világbajnokhoz illik, de… valami mégsem stimmel. Hiába a legmagasabbra tekert szimulációs nehézség, a testsúly szerepének bekapcsolása, egyszerűen nem úgy viselkedik a motor, mint amire számíthatnánk. Nem vagyok kifejezetten a sportág híve, de azt tudom, hogy tökéletes íveket és kigyorsításokat kell véghezvinni ahhoz, hogy ne induljon el a gép hátulja, hogy a legapróbb hiba következménye is az azonnali borulás… mindezekkel valahogy mégis sokkal, de sokkal megértőbben, elnézően bánik az SBK X, mint tette azt elődjében.

Ennél a pontnál kanyarodnék vissza a cikk elején említett megosztott játékmódok problémájára: mivel az árkád verseny alkalmával aztán teljesen mindegy, hogy kétszázzal zakózunk bele egy ívelt kanyarba, még akkor is be tudjuk venni azt, ha már szinte merőlegesen állunk rá az ideális ívre. Ez a megengedés, bár nem ennyire drasztikus módon, de jelen van a szimulációban is, amitől az igazi rajongók joggal kaparhatják a falat – vagy a játék borítóját. Sajnálatos felületesség ez, mivel olyan többlet plusz van benne, amit nem igazán láthattunk még máshol, egész pontosan: a versenykörülmények által változó aszfalt minőségére gondolok. Ha hosszabb futamokon indulunk, frankón lehet érezni, ahogy az ideális ív felgumizódik, javul a tapadás. Az időjárás modellezése is fenomenálisra sikeredett, hiszen az egészen szemerkélő esőzéstől csak csúszkálunk össze-vissza, égszakadásnál már alig látunk valamit, de ahogy kezd felszáradni a nyomvonal, egyre jobb és jobb köröket tudunk teljesíteni, miközben arra is folyamatosan figyelünk, nehogy a széleken lévő vízátfolyásokra ráhajtsunk. A sebességérzet is nagyon átjön, háromszáz felett kezd beszürkülni a látótér, majd hirtelen kiszínesedik minden, ahogy beletaposunk a fékbe. Mindehhez aprólékos animáció-sorozatot is rendeltek, ahogyan a váltóhoz is folyamatosan oda-oda nyúl versenyzők… és sajnos ezzel ki is végeztem a vizualitás pozitív oldalait. Az a prezentáció, amit az SBK X bemutat, nem nevezhető 2010-es színvonalnak: átlagos poligonszámból épülnek fel a motorok és a versenyzők, a táj rettentően kihalt, üres… még szerencse, hogy a közönség 3D-s figurák tömege! A hangokkal sem vagyok kibékülve, egyáltalán nem hatja meg érzékszerveinket.

A kreativitás teljes hiánya is levon a játék értékéből: a versenyek teljesítéséért csupán újabb sisakokat és pár jól kinéző csajt nyithatunk meg, a motorokhoz megszerezhető fejlesztéseket pedig a szabadedzéseken teljesítendő bugyuta feladatokért kapjuk. A trófeák/achievementek egy részét nevetségesen egyszerű megkaparintani, míg vannak, amik brutálisan sok időt felemésztenek. A multiplayer szekcióba időhiány okán csak futólag tudtam belenézni, rövid pályafutásom alatt mégis élveztem azt a pár versenyt: természetesen a gyorsfutamok mellett igazi bajnokságokat is játszhatunk, amik hosszú órákra, hetekre lekötik az embert, bár sok sikerélményt nem szereztem: vérprofik játszanak online…

Összességében nehéz pontozni az SBK X-et, hiszen a környezeti változók bevezetése sokat dob a versenyzés élményén, de a kissé lazábbra sikeredett szimuláció kedvüket szegheti az igazi motorosoknak. Az árkád pedig… nos, nehezebb szinten kutyakemények az ellenfelek, de a sztori mód – amire igazság szerint bűn ezt a kifejezést használni – hamar kifullad, a bajnokság viszont szórakoztató is lehet a kezdők számára, ők viszont nem fogják megbocsátani a grafika, helytállónak jóindulattal sem nevezhető megvalósítását. 3/4, ennyit érdemel.

Dzsek

SBK X

3/4

Kiadó:	*Black Bean Games*
Fejlesztő:	*Milestone*
Multiplayer:	*nincs*
Online:	*16 fő*
Felbontás:	*720i-p, 1080 i-p*
Hang:	*DD 5.1*



Mindig is voltak őrült motorosok, képtelen figurák kivitelezői, de akad egy, aki már több határt is átlépett kétkerekűjével: Ő Ghost Rider! Az általában nem éppen megengedett sebességgel haladó fazon 14 perc 55 másodperc alatt tette meg Stockholm és Uppsala közötti 68 km-es távolságot, 273.1 km/h átlagsebességgel és ez csak egyetlen rekordja a sok közül! Videóiban Suzuki GSX-R1000-el és Suzuki GSX-1300R-rel találkozhatunk, illetve ezeknek az évről-évre megújuló modelljeivel. Akciói rendre megjelennek a videó-megosztó portálok felületein, íme, a hivatalos bemutatkozása: http://tinyurl.com/2w293d7

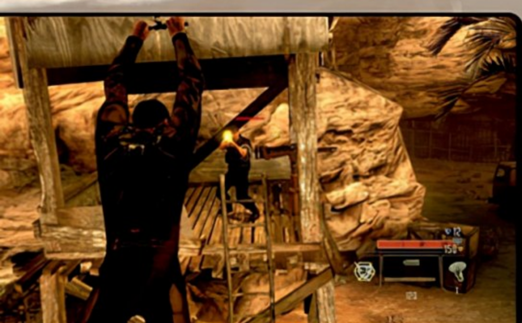
Jack Bauer, James Bond, Jason Bourne és Michael Thorton. A legutolsó név nem csak a monogramjával lóg ki a neves ügynökök sorából, hanem azzal is, hogy ő szerepel közülük az eddigi leggyengébb produkcióban, ami nem más, mint az Alpha Protocol.

ALPHA PROTOCOL™ THE ESPIONAGE RPG



Az elmúlt évre visszatekintve úgy gondolom, hogy nekünk, szerepjáték rajongóknak –bármilyen platformon is játszunk – nagyon jó dolgunk volt. Igaz, a megjelent címek többsége JRPG (azaz japán fejlesztésű, és ennek megfelelően egyedi stílusú) volt, de a nyugati kultúrához közelebb álló Dragon Age: Origins klasszikus fantasy világa, valamint a Mass Effect 2 jövőben játszódó kalandjai is olyan élményekkel gazdagítottak, amelyekre még sokáig fogunk emlékezni. Ezt a nyugati stílusú RPG vonalat erősíti az Alpha Protocol is, amely hivatalosan egy, a kémek izgalmas világában játszódó akció-RPG, nem hivatalosan pedig a szerepjátékok vodka-martinije: témaválasztásával felrázza ugyan a műfajban már megszokott klisés megvalósításokat, ugyanakkor a vele töltött órák után mégsem képes maradandóan felkavarni az érzéseinket.

A Knights of the Old Republic és Neverwinter Nights folytatásait tető alá hozó Obsidian Entertainment játékában, az Alpha Protocol nevű különleges feladatok elvégzésére



szakosodott szervezet új tagját, Michael Thorton-t alakítjuk. A cégbe történő gyors beilleszkedés után, első feladatunk az lesz, hogy a Közel-Keleten lelőtt amerikai utasszállító merénylőjének nyomára bukkanjunk, konkrétan az Al-Samaad nevű terroristaszervezet vezetőjét kell levadásznunk. A nyomok a későbbiekben a Halbech-hez vezetnek, ami egy nemzetközi fegyvergyártó vállalat, akik (avagy a „legfelsőbb körök") számára a háború a legnagyobb biznisz. Anélkül, hogy többet elárulnék, már következtethettek, micsoda összeesküvések és árulások várhatóak majd, a csavaros sztori későbbi alakulása folyamán.

Hősünk bár újonc, de nem feltétlenül tapasztalatlan: új játék indításakor, először ki kell választanunk, milyen elősztorit szánunk a főszereplőnek, amely meghatározza később használható képzettségeit: a katona értelemszerűen a fegyverekkel bánik a legjobban, az ügynök a lopódzás mestere, a technikai specialista leginkább az elektronikus dolgokhoz (és azok megbuherálásához) ért, míg a zsoldos mindenben járatos egy kicsit. Szinte minden tevékenységünk után (a zárfeltöréstől kezdve a küldetések teljesítéséig) tapasztalati pont jár, és a szintlépések után kapott pontjainkat pedig eloszthatjuk, a fent már említett képzettségek közt. Ezekből kilencféle van (lopódzás, pusztakezes harc, különféle lőfegyverek használata, életerő növelése, szabotázs, zárfeltörés), és tizenöt szinten át fejleszthetjük őket. Ezeknél bizonyos szintet elérve kapunk egy olyan aktív képességet, amelyet a küldetés közben használhatunk, mint például a lopódzáshoz kapcsolódó csendes mozgás, amivel pár másodpercig nem lesz hallható a lépéseink keltette zaj, vagy a pisztoly biztos kezelésével együtt járó pontosabb célzás, amivel a jelen számunkban is tesztelt Red Dead Redemption-höz hasonlóan, a játékot belassítva, több célzott lövést adhatunk le. Ezek a speckók persze nem manába kerülnek, hanem mindig egy bizonyos idő elteltével tudjuk majd újra használni őket, de egyszerre több is aktív lehet. A történet egy bizonyos pontja után pedig még specializálódhatunk is, egyes képességeket ezzel még inkább kihangsúlyozva, a játékstílusunknak megfelelően (kém, mérnök, kommandós vagy ügynök).

A küldetések mindig egy biztonságos, jól felszerelt lakásból indulnak, ahol Michael külsejének szűk keretek közt történő személyre szabása után (pl. sapka, frizura, bajusz), a szekrénybe rejtett fegyvertárolóból felszerelkezhetünk két általunk választott gyilkolásra, vagy éppen kábításra használható eszközzel. A különféle kütyük (pl. elektromágneses gránátok) magunkhoz vétele után, a feketepiacról vásárolhatunk (és akár el is adhatunk) további kiegészítőket (mondjuk biztosabb célzást segítő optikát) az ellenfelektől megszerzett, valamint a küldetésekért járó pénzből.
A játék története háromféle módon bontakozik ki előttünk. Először is - nagyszerű ötletként, vásárolhatunk az imént említett feketepiacról



információkat is, ezzel például új útvonalakat nyithatunk meg az egyébként igen egyirányú pályákon. Másodszor lehet e-mailezni, harmadszor pedig a Mass Effect rendszeréhez hasonlóan, sok-sok órányi párbeszéd keretében vihetjük tovább a történet fonalát, több opció közül választva: viselkedhetünk jéghideg profiként, adhatunk forró fejjel, agresszív választ, de lehetünk nyájasak, sőt akár még flörtölhetünk is. Ezek során fejlődik majd a társainkhoz fűződő viszonyunk, de ha egy ellenféllel nem úgy sikerül a diskurzus, ahogy szeretnénk, meglepetésszerűen fegyvert is ránthatunk.



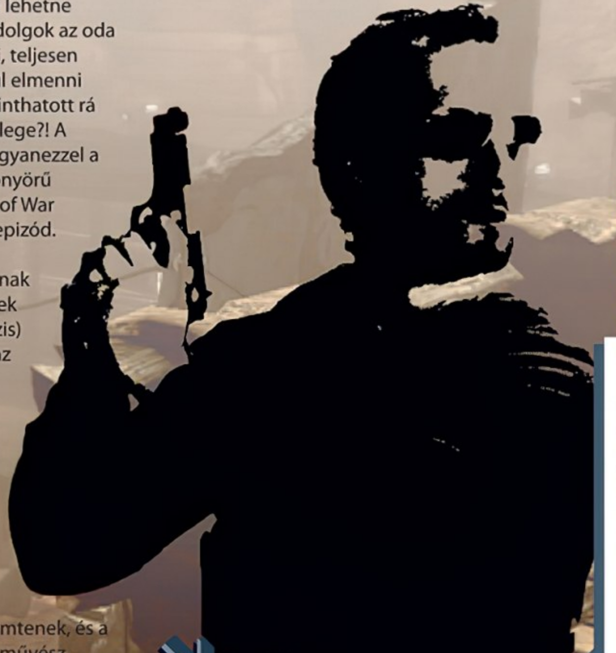
A változatosnak tűnő küldetések eleinte még szórakoztatóak: az arab katonai bázis szabotálása, vagy a római CIA bázisra való beszivárgás nagyon izgalmasnak tűnik, de az általunk választott irány (rambós vagy 007-es) kijátszása elég nehézkes, és ez gyakorlatilag meg is öli a játékélményt. Arról van szó, hogy technikusként mondjuk szabotálhatom a biztonsági rendszerek működését, hogy könnyebben bejussak, de a gyenge fegyverkezelés miatt ekkor gondok lesznek az ellenfelekkel; vagy hiába próbál az ember csendesen lopakodva, a kamerákat elkerülve teljesíteni egy feladatot, ha az első sikertelen zárnyitás után (ilyen minijáték keretében lehet még számítógépeket hackelni, és áramköröket rövidre zárni) megszólal a riasztó, ráadásul a hullákat sem lehet elrejteni. Szóval nagyon nehéz igazán jól kijátszani azt a karaktertípust, amit szívünk szerint alakítanánk, főleg a kiegyensúlyozatlanság miatt és ez az egyik legnagyobb baj az Alpha Protocol-lal kapcsolatban. Az irányítással legalább nem volt különösebb probléma a külső nézetnek hála (bár a kamerát személy szerint egy kicsit túl közelinek találtam), ennél nagyobb szomorúságot okozott a buta mesterséges intelligencia irányította ellenfelek irracionális viselkedése.

A körülbelül 12-15 óra alatt végigjátszató történet (beleértve a mellékküldetéseket is, normál fokozaton) végig fenntartja az érdeklődést, és úgy a játék első harmada után kezd igazán érdekessé válni. Van, hogy egyes feladatok teljesítése során, az eredeti cél megváltozik, de csak a forgatókönyvnek megfelelően, tehát nem dinamikusan. A mellékküldetések jól beleillenek a sztori fő vonalába, például Tajvanon járva felvesszük majd a kapcsolatot a helyi alvilág egyik vezetőjével, és vele kell majd egyezkedni, illetve egy szívességet tenni neki, a célunk elérése érdekében. A fontos szereplőkkel való párbeszédeink döntései kihatnak majd a későbbi történésekre (futni hagyod-e a gonosz terroristát a nagyobb jó érdekében, vagy elteszed láb alól), és ennek fényében majd újra lehet játszani a játékot, hogy mi történik, ha akkor és ott más döntést hoztok.



Audiovizuális téren nagyon felemás az összhatás. A licencelt grafikus motor által életre keltett, fentebb már említett változatos környezetek sajnos siralmasan festenek. Egyes textúrák közelről láthatóan öklömnyi négyzetekből állnak, és a színárnyalatokkal sincs minden rendben, valamint néhány esetben, gyors forduláskor láthatóan „törik" a kép. A legnagyobb bakik közül, hogy csak egy párat említsek: a gránátok pukkanása vicc számba megy és volt olyan, hogy egy pálmafa levele átlógott a falon, vagy mikor lelőttem egy ellenfelet, az egyébként szépen kidolgozott animációk ellenére, egy mozgási fázis kimaradása után huppant az csak a földre, igen érdekes hatást keltve ezzel, és még lehetne sorolni. Az ilyen és ehhez hasonló dolgok az oda nem figyelésnek a következményei, teljesen kiábrándítóak, nem lehet szó nélkül elmenni mellettük. Nem értem, hogyan bólinthatott rá erre a SEGA minőségellenőrző részlege?! A legszomorúbb a dologban, hogy ugyanezzel a grafikus rendszerrel, már olyan gyönyörű játékokat készítettek, mint a Gears of War sorozat, vagy a legutóbbi Batman epizód. Egyedüli pozitívum, hogy a főbb szereplők viszonylag szépen ki vannak dolgozva, és a különféle környezetek (tajpeji szálloda, szaúdi katonai bázis) megfelelően be vannak rendezve az odaillő tárgyakkal. Szinkron tekintetében már láttam jobb szájmozgást, de a szövegeket megfelelő beleéléssel mondták fel a színészek, és olyan nagy neveket is megnyertek a projektnek, mint pl. az Uncharted-ből, vagy a Dark Void-ból ismerős Nolan North. Ezen kívül az akciófilmeket idéző dallamok kellemes hangulatot teremtenek, és a játék fő témáját is egy olyan neves művész szerezte, mint Brian Wayne Transeau, ismertebb nevén BT, aki dolgozott már Sting-el és Tiesto-val is, legutóbbi játékos témájú mixe pedig a Burnout Revenge-ben volt hallható.

Összességében tehát az Alpha Protocol nem, hogy a „nyugati" RPG-k közül nem emelkedik ki, hanem még a hasonló stílusú szerepjátékok nemzetközi mezőnyében sem állja meg a helyét: a relatíve rövid játékidő, valamint a számos programhiba elsősorban a legnagyobb probléma a már említettek mellett, és az egész játékmeneten a polírozottság hiányát érezni. Pedig az eredeti megjelenéshez képest is fél évet csúszott a program, így ez még inkább súlyosbítja megítélésének a helyzetét. Hiába kapott remek szinkront és ötletes felépítésű párbeszédrendszert, hiába érdekesek a modern helyszínek, hiába az egészségesen (de nem erőltetetten) feszült hangulatot teremtő állandó döntéskényszer és az izgalmas sztori, ha az Alpha Protocol összhatása csak középszerű, és azt is alulról súrolja. A játék frappánsan így, a fent leírtak tekintetében tényleg illik rá az Alfa jelző, mert akármennyire kihasználatlan témához is nyúltak, többet is ki lehetett volna hozni belőle, illetve sokkal több kellett volna, hogy igazán maradandó alkotás lehessen; ennek megfelelő a lent látható pontszám, amely szerint „majdnem megüti a mércét, de csak majdnem". Remélem a fejlesztők közeljövőben megjelenő játékai (Fallout: New Vegas, Dungeon Siege 3) jobban sikerülnek majd!



EmThor

ALPHA PROTOCOL

2/3

Kiadó:	Sega Europe
Fejlesztő:	Obsidian Entertainment
Multiplayer:	nincs
Online:	nincs
Felbontás:	720p
Hang:	DD 5.1



Ha a reggelid mellé kávé helyett inkább 98-as benzint iszol, ha kidobtad a kerti nyugágyat, s használt Camaro-ülésekkel helyettesítetted azt, ha kiszerelted a rádiót az autódból, mert a BartókFM bezavar a bi-turbó V8-as 6000 fordulatos koncertszólamába, akkor valószínűleg autórajongó vagy.
Ez azt jelenti, hogy Live for Speed-ezel, rFactor-ozol, Forza-zól, vagy Gran Turismo-val kelsz és fekszel, és szinte biztos, hogy marhaságnak fogod tartani a Split / Second-ot. S ez lehet játékos pályafutásod egyik legnagyobb hibája.



Split / Second: Velocity

Mert a Split / Second elsősorban nem azoknak készült, akik még a munkahelyi gurulós székükkel is csak driftelve közlekednek, hanem bárkinek, aki gyerekkorában szerette a Mario Kartot, vagy még inkább a klasszikus PS2-es Burnout epizódokat, mielőtt a sorozat kiköltözött a zárt pályákról és lecserélte a lineáris, pörgős, látványos versenyeket egy egész, szabadon bejárható városra. Nos, ez az alkotás nem enged a divatos sandbox címek csábításának, s első ránézésre egy szimpla árkád versenyjátéknak tűnik, amit az általában az autós anyagokra jellemző szárazság elkerülése miatt egy valóságshow keretein belül tálalnak. Mondjuk ez a prezentálás kimerül annyiban, hogy a játék tizenkét évadra oszlik, s minden szezon végén és elején kapunk egy mélyhangú bemondóval kísért összefoglalót, de gondolom még mindig jobb, mintha csak jönnének egymás után a versenyek.

Viszont minden valóságshow kötelező eleme valamilyen látványosság, valami különlegesség, amitől az több és izgalmasabb lesz, mintha egyszerűen beszerelnénk egy kamerát a szomszéd könyvelő- és adótanácsadó iroda egyik sarkába. Tudták ezt már a Való Világban is, ezért küldtek be néha egy-egy pornószínésznőt, de tudja ezt Gordon Ramsay is, aki folyamatosan ordítva igyekszik megdönteni a tévében a káromkodás/másodperc rekordot, miközben dobál, csapkod és visszaküld mindenkit Kentucky-ba csirkét panírozni. Nos, ebből a szempontból a Split / Second sem más, ugyanis a fejlesztők egy különlegességgel tápolták fel az alap játékmenetet: ez az úgynevezett Power Play, aminek hatására a versenypálya környezetét tudjuk bevonni a mókába, kissé megbolondítva és fejre állítva ezzel a gyorsan unalmassá váló körözgetést. Az egész használata rendkívül egyszerű és abszolút semmi előképesítést nem igényel: zajlik a verseny, és amikor ellenfeleink autója fölött megjelenik az ikon, jelezvén, hogy éppen valami kedveskedésre igénybe vehető pályaelem mellett haladnak el, rá kell tenyerelnünk egy gombra, és máris örömködve nézhetjük végig, ahogy az előttünk haladó riválisaink fejére az éppen ott dekkoló helikopter rádob egy bombát. Vagy rájuk robbannak az út szélén parkoló kocsik. Vagy letarolja őket egy daru. Vagy bedől mellettük egy felhőkarcoló. Ennek megfelelően azt hiszem nem is kell sokkal többet írnom ahhoz, hogy mindenki el tudja képzelni: a játékmenet körülbelül olyan, mintha Michael Bay és Roland Emmerich közösen rendezne egy filmet, amiben eljön a világvége. Csak itt ahelyett, hogy futnak az egyre terjedő fagyás (vagy valami hasonló blődség) elől, autóval menekülnének az éppen atomjaira hulló város minden veszélyét az utolsó milliméteren elkerülve. Éppen túlélve a felrobbantott gyárépület összeomlásakor keletkező lökéshullám végső csapásait, 200km/h-s sebességgel megtalálva az utat az összedőlt alagút lángoló belsejében, háromszáz yardos erőcsúsztatással kicentizve a pályára boruló négy emelet magas víztározó tornyot, s végül egy több másodperces ugratást követően landolva a tűzijátékot szóró célvonalon. Utóbbit jobb esetben az első három hely valamelyikén, aminek tudatában az agyunk végre küldhet egy jelet a szívünknek: oké, most már nem kell annyit dobogni, amitől amúgy három idősebb ember a kórház kihagyásával rögtön a sírban kötne ki.









A Split / Second tehát nem kicsit látványos, a sebességérzet pedig nem egyszerűen brutális, hanem inkább arcgörbítő. De bármennyire is sikerült jól eltalálni a környezet szisztematikus megsemmisítésére épülő játékmenetet, a fejlesztő Black Rock Studio pontosan tudta; ez még közel sem lesz elég ahhoz, hogy egy az évek alatt sok-sok árkád autós anyagon edződött veterán ne akarja kikapcsolni a biztonsági övet, s pár órára otthagyni a konzolt. Ennek megfelelően gondoskodtak róla, hogy az alap nyolcfős versenyeken túl se unatkozzunk: a Detonator játékmód például valószínűleg a legjobb és legizgalmasabb idő elleni futam, amit valaha csak videojátékban szerepeltettek. Itt nincsenek vetélytársaink, viszont a két ellenfelünk, a stopper és a kizárólag minket szivató környezet tesz róla, hogy ne legyen könnyű dolgunk. Ezeket a versenyeket félelmetesen kicentizték és kiegyensúlyozták a készítők, sokszor múlhat a győzelem egy-egy gyengébb kanyarvételen, vagy egy-egy rossz oldalról kikerült felrobbanó buszon, így 100%-os koncentráció szükséges a legjobb időhöz. Aztán itt vannak a kamionos túlélőfutamok is, amik eredetiségük ellenére sosem váltak a kedvenceimmé. Itt röviden annyi a teendőnk, hogy a pályán közlekedő lassú kamionokat kell megelőznünk, némi extra idő szerzésének reményében, miközben azok hátulról kétféle bombát eregetnek a jónépre: a kékszínű csak némileg lelassít, míg a piros színű azonnal felrobbant, és levesz egy életet a háromból. Szintén ötletes az air Revenge, ahol egy folyamatosan felettünk repülő helikopter próbál rakétákkal megállítani minket, s úgy szórja ránk az égi áldást, mint a Mikulás az ingyen szaloncukrot. Később azonban lehetőségünk adódik majd visszavágni is: megfelelő energia birtokában visszafordíthatjuk rá a kilőtt rakétákat, így a repülőalkalmatosság kis idő után az eldobott sörözdoboz pályáját követve rövid úton valamelyik környező felhőkarcoló integráns részévé válik.







Apropó energia: azt eddig elfelejtettem mondani, hogy minden pusztítós trükk előidézéséhez valamennyire fel kell töltenünk magunkat krafttal, amit – meglepő módon – látványos vezetéssel érhetünk el. Mert – meglepő módon – nem csak robbantani, pusztítani, és a pusztításon élvezkedni lehet, hanem ezek között azért alkalmanként normálisan versenyezni is. Annak ellenére, hogy abszolút mértékben árkád anyaggal van dolgunk, néhány alapvető elemet azért átvettek a valóságból: kanyarba beérkezve gázelvétellel majd hirtelen gázadással és ellenkormányzással hatalmasakat driftelhetünk, szélárnyékban húzathatjuk magunkat az ellenfelek mögött – mindezek töltik fel a robbantgatáshoz szükséges energiasávunkat. Az egyébként teljesen fikcionális autók kezelhetőségében is komoly eltérések mutatkoznak. Kapunk hatalmas „haszonjárműveket", melyek erősek, nem hat rájuk annyira egy lökéshullám, de lassúak, kapunk hiper-sportautókat, amik – ahogy a valóságban – félelmetesen gyorsak egyenesben, de nem tudnak kanyarodni, de találunk a kínálatban pici és agilis verdákat és brutális driftmasina izomgépeket is. A realitás eme laza szellőjén senki se hajózzon tovább: ezeket leszámítva a kanyarokat nyugodtan bevehetjük dupla akkora sebességgel, mint amit a pálya szélessége, avagy a természet törvényei megengednének, mert szimplán lepattanunk a falról, több száz métereket ugrathatunk, s nem ez lesz az a játék, ami kicsinálja a kontrolleren a fékezésre használt baloldali ravaszt sem – habár némileg többször kell majd megnyomnunk, mint a konkurens Blur esetében.



Összességében tehát pozitív a mérleg: a Split / Second a csaló és idegesítő mesterséges intelligencián kívül derekasan teljesít: iszonyatosan jól néz ki, soha nem látott módon pörög, keményen szól, az online rész pedig fantasztikus. Csak annyi a probléma, hogy az új és ötletes játékmódoktól eltekintve pusztán egyetlen ütőkártyát tartogat a pakliban, ami sajnos csak annyira elég, mint annak idején Évi és Renato kufircolása a Big Brotherben: egy ideig talán odaszegez a képernyő elé, de nem valószínű, hogy emiatt hónapok múlva is leragadsz mellette.

InGen

SPLIT / SECOND VELOCITY

4

Kiadó:	*Disney Interactive Studios*
Fejlesztő:	*Black Rock Studio*
Multiplayer:	*2 fő*
Online:	*2-8 fő*
Felbontás:	*720p*
Hang:	*DD 5.1*



Időutazás a revolverek és winchesterek hőskorába

Azt nem mondhatnám, hogy kevés játékkal volt dolgom gamer pályafutásom során, de mégis, akár a jelenleg futó, vagy akár több évre visszamenőleg vizsgálva a különféle konzolok játékfelhozatalának darabjait, csak igen ritkán adatott meg az alkalom számomra, hogy egy olyan anyagba ütközzem, ami mondhatni unikumnak számít a szoftverpiacon, amely az összképet tekintve szinte tökéletes, amely maradandó, és amely egy örökre emlékezetes élménnyel gazdagított volna. Előzetesen csak annyit mondanék, hogy a Rockstar Games (továbbiakban R*) San Diego-i csapatának közel 6 éves munkája, a hozzávetőlegesen 100 milliós költségvetéssel készült és jelen cikk írásakor már 5 milliós eladással büszkélkedő epikus vadnyugati sandbox kaland, a Red Dead Redemption egy ilyen alkotás.

A játék főhősének, John Marstonnak a története a XX. század elején, egészen pontosan 1911-ben íródott. Ebben az időben a klasszikus értelembe vett vadnyugat már a végnapjait élte, megindult a technológiai fejlődés, a városiasodás, és hatalmas léptékben haladt az ipar növekedése is. Tevékenységetek helyszíne az Egyesült Államok és Mexikó határvidékére fog esni, mely területeket egy folyó harmadol. Az egykori banditáról, John Marstonról a játék első pár órájában szinte alig fogsz érdemleges információt kapni, de ahogy azt a R* parádés történetmeséléseiből talán már megszokhattad, ki fog derülni, hogy pontosan ki is ő valójában, és hogy mit miért tesz ebben a veszélyekkel teli, döbbenetes módon felépített és gigászi méretekkel rendelkező, élő és lélegző világban.
Már a stuff első perceiben szembetűnik – amikor még csak a filmszerű kezdésnek lehetsz passzív résztvevője –, hogy itt valami egészen fantasztikus dolog van készülőben. A mai szemmel már muzeálisnak számító gőzmozdony sebesen szeli át a tikkadt sivatagot, elhaladva hatalmas sziklák árnyékában, érintve hegyeket és völgyeket. Leszállva a vonatról és körülnézve a játék egyik fő helyszínén – Armadillo városában – a game csak úgy bombázza játékosát impulzusaival: megnyugtatóan hat a szemnek látni a lenyugvó napot a horizonton, melynek békét közvetítő sugarai művészi érzékiséggel festik meg az égbolt hatalmas vendégeit. A szalonba betérve szembesülni a westernfilmek hamísíthatatlan hangulatával. Felülni az első utadba eső paripára és végigvágtázni a prérin, hallgatva a lódobogást, figyelve hátasod már-már zavarba ejtő részletességgel lemodellezett

RED DEAD REDEMPTION™

mozgáskultúráját. Egyszóval csodálatos az összkép, de ahhoz képest, amit a játék a későbbiekben produkálni fog a kies és kietlen tájaival és mozifilmbe illő jeleneteivel, arra szinte képtelenség szavakat találni. A kisebb amerikai települések és a már valamelyest fejlődést mutató városkezdemények, a romos mexikói falucskák, az itt-ott elrejtett ranch-ek illetve kúriák, és az ezeket körülölelő, 100%-ig lemodellezett flóra és fauna eddig soha nem látott képi világot varázsol a képernyőre. A terep rendkívüli változatosságot mutat: hatalmas sivatagokat, óriási kanyonokat, erdőket, tekervényes bányákat, vagy akár hófödte hegyeket rejthet magában, mindezeket változó időjárással, csodálatos növényzettel, és az elmaradhatatlan nappal-éjszaka ciklusváltással tárja eléd a motor.

A terület hatalmas, így felmerülhet a kérdés, hogy vajon nem-e túl unalmas a sokszor festői szépséggel megkreált tájon az élet? Nos, a legkevésbé sem. A településeken magától értetődik, hogy nem leszel egyedül, de némiképp ez igaz a városokon kívül eső helyszínekre is. A vadonban barangolva rengetegféle állattal, véletlenszerűen felbukkanó lovassal, tábortűz mellett megpihenő utazóval, szerencsevadásszal, banditával, vagy épp segítséget kérő pórul járt flótással hozhat össze a sors. Persze ne gondold, hogy úton-útfélen belebotlasz valakibe vagy valamibe, mivel a program tökéletesen egyensúlyban tartja ezt a dolgot és éppen csak annyit ad, amennyit a vadnyugat magányt megkövetelő hitelessége megenged.





Az RDR lassan indul, lépésről-lépésre tanítja meg játékosát a kezelés minden csínja-bínjára, kezdve az egyszeri tehenészfiúk életének hétköznapjaitól egészen a sokkal veszélyesebb vizeken evező sheriffek és vadászok mindennapjaiig. A szimpla és az extrának számító lassított Dead Eye módokkal kivitelezett lőfegyverhasználat mellett el kell sajátítanod a lasszópörgetés művészetét. Musztángokat (vadlovak) kell betörnöd. Lovasfogatok irányítását kell tökéletesítened. A játékmenet alapjait megvizsgálva a jól bevált recept nem változott: az autótolvajos sorozathoz hűen a történetet előrelendítő, éppen aktív főküldetések mindig jelölve lesznek a térképen, de többtucatnyi mellékfeladatot is elvállalhatsz, amik némi pénzt, hírnevet és megbecsülést vonhatnak maguk után, vagy akár épp ezek ellentettjét! Az akció remekül működik: a GTA IV-ben debütált fedezékes harcon finomítottak, dinamikusabbá tették azt. Egy-egy vágta közbeni lövöldözés minősége pedig felérhet akár egy hollywoodi szuperprodukció jelenetével is!

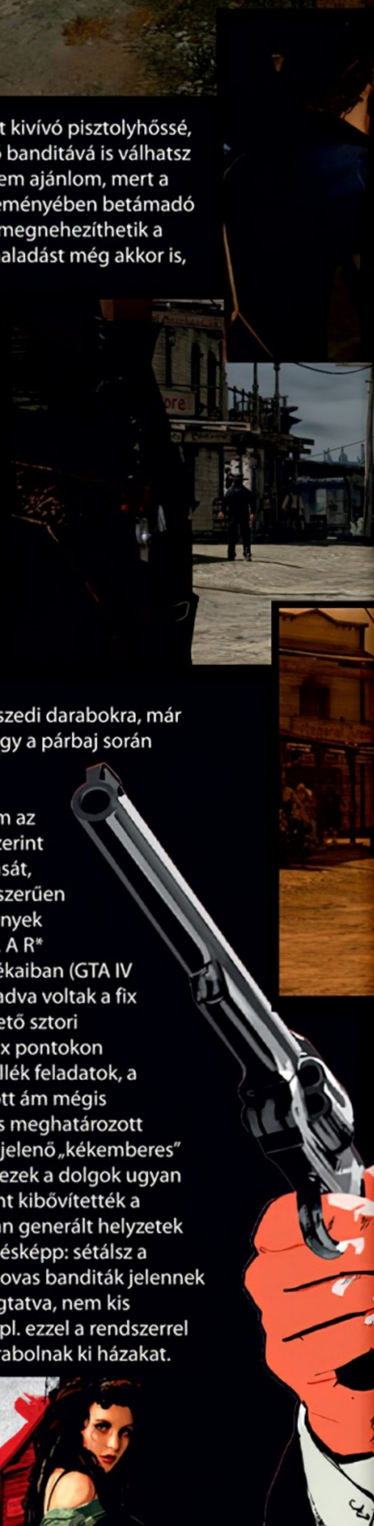








Mindenesetre tiszteletet kivívó pisztolyhőssé, vagy akár félelmet keltő banditává is válhatsz – ez utóbbit senkinek nem ajánlom, mert a fejedre kitűzött vérdíj reményében betámadó fejvadászok jelentősen megnehezíthetik a játékban történő előrehaladást még akkor is, ha a vérdíj idővel kiváltható pénzzel, avagy bocsánatkérő levéllel. A westernfilmek elengedhetetlen elemei a pisztolypárbajok, így ez sem maradhatott ki az RDR-ből. Nem egyszer fognak beléd kötni magukat rettentő keménylegénynek képzelő rosszarcú szájhősök, kiknek önbizalmát Mr. Marston a revolverével szedi darabokra, már ha éppen elég ügyes vagy a párbaj során megjelenő aljátékban.



A történet szereplői és megnyilvánulásaik ismét hozzák a fejlesztőcég által nyújtott szokásos minőséget, így megint parádés jellemábrázolással, ironikus humorral, és igazi jellemekkel ismerkedhetsz meg. A R* játékok megszokott magas kvalitású elemei közé tartozik a kiváló audio is, ami alapvetően az RDR esetében sem hibázik, ám a zenei aláfestés némi kívánnivalót azért hagy maga után, mivel a háttérben futó muzsika ugyan nem rossz, viszont kevés és talán túl lassú. Mentségére legyen mondva, hogy a dinamikus helyzeteknél, ergo akcióknál rendesen felpörögnek a húrok. Hibátlan pont viszont a játék e részét vizsgálva a különféle fegyverek és állati hangok megszólaltatása.

Az egészen parádés és nem kevés változatosságot magában rejtő főküldetések mellett többek közt vérdíjjal a fejükön lévő banditák nyomába eredhetsz, segíthetsz bajbajutott utazókon és megtámadott örömlányokon, vagy veszélyben lévő lovaskocsikon. Komolyabb kihívást keresők akár teljes banditatáborokat számolhatnak fel. A tolvajok és egyéb gonosztevők esetében amennyiben úgy döntesz, hogy élve szállítod le a delikvenst, akkor a lasszódat használva kell elkapni, majd megkötözve lóra tenni és beszállítani a börtönbe. Ám dönthetsz úgy is, hogy a rossz oldalára állsz az adott helyzetben. Cselekedeteid hatással lesz a téged körülvevő környezetre, kicsit talán úgy, mint ahogy az inFAMOUS esetében láthattad, bár itt kétségkívül nincs akkora hangsúly fektetve erre a „jó oldal - rossz oldal" dologra.

Fontos megemlítenem az RDR véleményem szerint egyik legjobb újítását, vagyis a véletlenszerűen generált események megjelenését. A R* legutóbbi játékaiban (GTA IV és epizódjai) adva voltak a fix helyen felvehető sztori küldetések, a fix pontokon elvégezendő mellék feladatok, a véletlenszerűnek álcázott ám mégis ugyanazon pontokon és meghatározott időintervallumban megjelenő „kékemberes" mellékküldetések. Nos, ezek a dolgok ugyan úgy jelen vannak, viszont kibővítették a valóban teljesen spontán generált helyzetek sokaságával. Szemléltetésképp: sétálsz a városban, erre hirtelen lovas banditák jelennek meg fegyverüket durrogtatva, nem kis riadalmat okozva. Vagy pl. ezzel a rendszerrel magvalósított tolvajok rabolnak ki házakat.













Erőszakos cselekmények történhetnek általában a bordélyház előtt is. A prérin rendfenntartó erők üldözhetnek épp valakit. Lerobbant szekér utasa kérhet segítséget, vagy a bajt megelőzően az éppen őt megtámadó banditákkal veheted fel a kesztyűt – és ez csak néhány lehetőség volt a sok közül. Soha nem fogsz unatkozni, valami mindig történik, ráadásul váratlanul. Egy idő után persze nem lesz új a nap alatt és egy kicsit elkezdi magát ismételni, viszont





a skála szélessége még így is bőven az átlag fölé emeli ezen a téren (is) a hasonszőrű társaival szemben.

Az eddig tárgyalt küldetéstípusok fajtái elég nagy skálán mozognak, viszont



alapvetően mindegyik az akcióra épül, ám ahogy azt már megszokhattad, egy nyílt világú R* játékból nem hiányozhat a színtiszta szórakozás. Nincs ez másképp az RDR esetében sem. A vadnyugati korhoz hűen hatféle minijátékot – pókert, Black Jacket, hazugok kockáját, szkandert, egy késes reflex játékot, valamint patkódobást – kínál. A lehetőségek tárháza azonban még korántsem merült ki! A játékban helyet kapott a többlépcsős felépítéssel operáló, úgynevezett „Challenge" mód is, amit ismételten opcionálisan vehetsz fel, természetesen a főjátékon belül, növelve a statisztikát. Az egyik típusban speciális vadászfeladatokat kell teljesíteni, a másikban különleges virágokat kell gyűjteni, a harmadikban a célzó képességedre lesz kiélezve a dolog, a negyedikben pedig egy vérbeli kincsvadász bőrébe kell majd



bújnod. Ez utóbbiról ejtenék néhány szót, mert annyira zseniálisan van megoldva.

Első lépésként meg kell mentened egy kincsvadászt az őt megtámadó rablóktól. Miután ez megvan, kapni fogsz egy térképet, amin egy rajz és talán némi szöveges információ lesz látható az arany hollétéről és... ennyi. A rajzolt térkép alapján kell rájönnöd, hogy vajon hol lehet pontosan az elrejtett kincs. A program semmilyen jelzést nem fog tenni a startmenüben elérhető térképen. Például a rajzon adott egy fa, mellette egy feltűnő formájú szikla – ennyiből kell felismerni az RDR óriási játékterében a kincset rejtő területet, amit ha megtalálsz, arannyal és az a mellett lévő a következő kincslelőhelynek térképével gazdagodhatsz.
És ha már a bolyongás került szóba essen szó az átdolgozott mentési rendszerről is. A megvételre felkínált házak mellett ebben a játékban szinte már bárhol lehet játékállást menteni, köszönhetően a táborozási lehetőségnek. Egy hosszú és kimerítő út során muszáj megpihennie a fáradt vándornak, és ezt minden további nélkül meg is teheted, amihez csak a felszerelések megnyitására és a kemping kiválasztására lesz szükséged. Ezt követően hősöd egy kellemes animáció kíséretében kisebb tábortüzet gyújt, majd lepihen. Ebben az állapotban mentheted el az állást, vagy akár kérhetsz teleportálást a kiválasztott úti célra, ha már unnád a hosszas bandukolást. Utazási időnek a rövidítése céljából egyébként vonatra és lovaskocsira is szállhatsz, tetszés szerint átugorva az utazás idejét. A táborozásra és a pihenésre szükség lesz, mert a játék nem rövid. Alaphangon, ha tisztán csak az 58 állomásból álló sztori vonalon haladsz, akkor nagyjából 20 óra játékidőt biztosít az anyag. Viszont a tengernyi mellékküldetés minimum megduplázza, maximalistáknak a mágikus 100%-os állapot elérése akár meg is triplázhatja az imént említett óraszámot.

Mint láthatod, az egyszemélyes hadjárat tartalmilag messze kiemelkedő, ám a R* egy igen kellemes, a GTA IV-ben látottakhoz nagyban hasonlító többjátékos móddal tovább hizlalta az anyagot. A sokszereplős cirkusz helyszíne az egyszemélyes kampányban megismert játéktér. A manapság oldschoolnak számító Deathmatch, Team Deathmatch és Capture the Flag felépítésű módok mellett szervezhetsz csapatos banditatábor rajtaütést, párbajozhatsz, és különféle Free for All mókákban vehetsz részt. A karakterek fejlődését a győzelmek utáni XP gyarapodás és az azt követő szintlépés biztosítja. A többjátékos opció kisebb botlásokat ugyan hordoz magában az eléggé félresikerült respawn rendszer és az opcionálisan alkalmazható célzás rásegítő használatának személyében, de alapvetően a progi ezen része is rendben van. Megjegyzendő, hogy mikor ezt a cikket olvassátok már elérhetővé is vált az első, ingyenes DLC a játékhoz, ami 6 darab kooperatív, negyedmagunkkal teljesíthető küldetést rejt magában.

A teszt végére hagytam az RDR-rel kapcsolatos negatívumokat, megemlítve néhány kisebb, de mégis észrevehető hibát. Érdemben ugyan nem befolyásolják az élményt, de nem egyszer fogsz a terepbe beakadt emberrel, szekérrel vagy más objektummal szembesülni. Talán kissé



Dead Man's Hand

A „Halott ember keze" pókerleosztás Wild Bill Hickok nevéhez fűződik. A kis James Butler Hickok apja farmján segédkezett, majd dolgozott mozdonyvezetőként is, ám a rettegett fegyverforgató csak a XIX. század második felében alapozta meg hírnevét, miután az 1860-as évektől sheriffnek állt. „Vad Bill" becenevét könyörtelen fegyverharcai után kapta, melyek alapján számos fantáziadús kalandregény született. Közvetlenül halála előtt a csupa fekete nyolcas-ász két pár leosztást kapta; Jack McCall lőtte hátulról fejbe 1876-ban.

nehézkes lehet a lovaglás, pontosabban a vágta, mert „gázt" a lónak nem a hátsó ravaszgombokkal lehet adni, hanem X360 esetében az A, PS3 esetében pedig az X gomb nyomkodásával, ami hosszútávon kissé kényelmetlenné válhat. Hiányosságként felemlíthető, hogy Mr. Marston nem tud úszni, ebből pedig egyenes ágon következik, hogy a folyóval történő mélyebb ismerkedés egyenlő a halállal. Ezeken felül el tudtam volna viselni átugorható állatnyúzási animációt, mert a 20. után már rettentő unalmassá válik a dolog. Nagyjából ezek lennének azok a hibáknak felróható dolgok, melyek ugyan jelen vannak, de mégis ennek az alkotásnak a monumentalitásához és hihetetlen profizmusához képest teljesen jelentéktelen nüanszokká lesznek, amikért pontot levonni egyszerűen nem lenne fair.

Búcsúzóul el szeretném mondani, hogy évek óta nem volt rám akkora és olyan hatással játék, mint a Red Dead Redemption. Ehhez nyilván hozzájárult a rendkívül jó és egyben ritkaságszámba menő témaválasztás, a közel tökéletes rendezés, a mindent maga mögé utasító látványvilág, az óriási tartalom, de legfőképpen az a hihetetlen, szavakkal szinte leírhatatlan atmoszféra, ami az egész játékot átjárja. Úgy vélem, hogy a R* sokéves pályafutása után igazi játéktörténelmi mérföldkövet tett le az asztalra a sok, eleve első osztályú munkája mellé. Minderről egyébiránt további oldalakon lehetne mesélni, megemlítve a kimaradt dolgokat, de kár a szóért. Ezt a játékot látni, játszani, és átélni kell!

Foxhound

RED DEAD
REDEMPTION

5

Kiadó:	*Take-Two*
Fejlesztő:	*Rockstar San Diego*
Multiplayer:	*nincs*
Online:	*2-16 fő*
Felbontás:	*720p*
Hang:	*DD 5.1*



Lost Planet 2

Ugyanaz, de mégis más.

Léteznek olyan dolgok az életben, melyekhez bár nem létszükséglet, de nagyon fontos a jó társaság. Ilyen lehet például egy korsó hideg sör, és az általa nyújtott örömök élvezése, egy nyaralás a Balatonon, vagy esetleg akár egy éjszakai mozizás. Hosszúra lehetne még nyújtani a sort, de a lényeg, amit ebből ki akartam hozni az, hogy bár lehet mindezeket a tevékenységeket egyedül is végezni, teljes fokú, igazán remek élményt csak többedmagaddal nyújtanak – épp úgy, mint a Lost Planet második része.



A legelőször X360-on debütált LP rendkívül szimpla játékmechanikán alapult, mégis számos olyan elemet tartalmazott, melyekkel a Capcom – akkoriban – új üdvöskéje pillanatok alatt belopta magát a játékosok szívébe. A patinás japán cég egyébként mindig is remekül értett ahhoz, hogyan kell feldobni, új formába önteni azokat a játékokat, melyek összetétele oly egyszerű, mint egy fakocka. A Lost Planet sem mutatott túl egy sima árkád lövöldén: mégis, a jól kinéző és irányítható mechák, a hatalmas méreteket öltő szörnyek (akridok), valamint a kellő odafigyelést igénylő nehézség kombinációja egy nagyon szórakoztató játékot eredményezett. Mi, játékosok, pedig nagyon örültünk, és vártuk a folytatást.



Három (a játék története szerint tíz) év telt el azóta, hogy először az E.D.N III nevű planéta hófedte felszínére léptünk. A jól bevált alapok továbbra is változatlanok, leszámítva egyetlen – koránt sem elhanyagolható – dolgot: a játék masszívan támaszkodik a többjátékos mókára, nem csupán a már megszokott online harcokban, hanem a kampányban is egyaránt. Erre utaló jeleket már rögtön a főmenüben észre fogsz venni: ha belenézel például a „My Page" nevű menüpontba (itt saját ízlésednek megfelelően alakíthatod a karaktered külsejét és képességeit), de már az „egyjátékos" mód részlege is leginkább egy online lobbyra hasonlít. Osztott képernyőn ketten, neten keresztül maximum négyen, ha pedig erre nincs lehetőséged, a legvégső esetben természetesen gépi társakkal (botokkal) is nekiállhatsz a sztori teljesítésének.



Mire ezt a cikket olvasod, bizonyára nem egy, nem kettő ismertetőt olvastál a programról, melyek az erős multiplayer-orientáltságot negatívumként említik. Valóban az lenne? Véleményem szerint nem, bár tény, hogy botokkal játszva az egész történet során olyan hiányérzet lesz rajtad úrrá, melyet semmi – legyen szó a játék bármely vonzó eleméről – nem lesz képes rendesen kompenzálni.

Az irányítás nem változott, maradt a régi, hamar betanulható változat, de ha valami mégsem áll kézre, finomhangolhatod a beállításoknál. Megszokást leginkább csak az igényel, hogy irányított emberkénk a külső tényezők hatásának mindegyikére hevesen reagál. Egy nagyobb robbanás által keltett lökéshullám például könnyedén a földhöz vághatja, vagy egy földrengés következtében meginoghat, elveszítheti egyensúlyát, mely átmenetileg néhány másodperces irányíthatatlanságot eredményez. Meg kell barátkozni vele, de nagyon realisztikus hatást kelt.



Hat felvonáson, és azok apróbb részekre bontott fejezetein fogod végigdurrogtatni magad az akridok végeláthatatlan tömkelegén. A kolonizáció által bekövetkezett éghajlatváltozás hatására kialakult dzsungeleknek, városoknak, sőt sivatagoknak (!) köszönhetően – az első rész havas tájaihoz képest – sokkal változatosabb helyszíneket kapsz a folytatásban. A folyamat lezajlása természetesen nem csupán a bolygóra, hanem az ott élő őshonos lényekre is jelentős változást gyakorolt:















remekül alkalmazkodtak, ezáltal jóval nagyobbak, szívósabbak, és agresszívabbak lettek. Ettől függetlenül még mindig a sárga (azaz nem páncélozott részű) pontjaik szétlövésével tudod eliminálni őket, ezáltal kinyerve belőlük a hasznos hőenergiát, mely birtokában lehetőséged lesz feltölteni az életerődet, és melynek megszerzése körül bonyolódik továbbra is a történet. A sztori részletes leírásától most két okból kifolyólag is eltekintenék: egyrészt, mert a játékban ez sokadlagos szerepet tölt be, másrészt mert ennek fejében még nehezen is követhető. Legyen elég annyi, hogy vannak a jók, a rosszak, és a csúfok, nekünk pedig mindig arra kell lőni, akin (vagy amin) pirosra vált a célkereszt.







Az LP2 kifejezetten nehéz: ez egyik oldalról az erős bossoknak, másikról pedig a kíméletlen checkpoint rendszernek köszönhető. Utóbbiról azt érdemes tudni, hogy tulajdonképpen nincs is ilyen. Vannak helyette viszont „Battle Gauge" névre keresztelt pontok, mely bármelyik tag elhalálozásakor ötszázzal csökken. Abban az esetben, ha a mutató eléri a nullát, az egész fejezetet kénytelen leszel újrakezdeni, ami nem túl kellemes dolog, pláne, ha mindez valamelyik társunk butasága miatt következik be. Az ilyen esetek elkerülése végett nagyon fontos stratégiázni, nagy hangsúly helyeződik az összedolgozásra, egymás segítésére; csak így lehettek igazán hatékonyak. Mondanom sem kell, hogy ez elsősorban valódi játékosokkal kooperálva lehetséges, de azért ne ijedj meg, a pályák természetesen egyedül is teljesíthetők, csak úgy kevésbé gördülékeny. A kampány rész kényelmes tempóban, egy manapság teljesen átlagosnak tekinthető idő (kb. 10-15 óra) alatt lenyomható. Minden fejezet végén kapsz egy értékelést attól függően, hogy milyen jól végezted a dolgod. Amennyiben elég késztetést érzel ahhoz, hogy mindenhol megszerezd a legjobbat, ez még rábírhat arra, hogy az összes epizód végigjátszása után is visszatérj a pályákra, némileg megdobva ezzel a szavatosságot.

Illendő lenne írnom néhány sort arról, hogy vizualitás terén mit nyújt a program, amit ebben az esetben semmiképp nem szeretnék elszalasztani. A Lost Planet 2 látványát röviden egyetlen szóval tudnám jellemezni: pazar! Az MT Framework 2.0 névre keresztelt, továbbfejlesztett grafikus motor – mely már a 2006-os Dead Rising óta felelős a Capcom játékainak grafikájáért – olyan részletes, és elegáns kidolgozottsággal jeleníti meg a helyszíneket, hogy már az önmagában nézelődés is egy külön öröm. Szinte az arcodon érzed a dzsungel páráját, vagy a sivatag hőségét, a pályákon haladva pedig sosem lesz olyan érzésed, mintha csak egy jól megtervezett díszlet keretein belül mozognál. A rakéták látványos effekt kíséretében robbannak, az akridok pedig úgy törnek elő a földből, majd emelkednek föléd, hogy becsokizol tőle, mindezt folyamatos képfrissítés mellett. Bárhol jársz, igényes kidolgozottsággal szembesülsz, és ez nem csak a poligonszámban, hanem a stílusban is megnyilvánul. Minden helyszínnek megvannak a saját, uralkodó színei, tehát nem fogod a teljes Pantone színskálát egy időben a kijelződön látni. Továbbfejlesztett verzió ide vagy oda, fantasztikus, amit kihoztak ebből a motorból. Egyedül az nem tetszett, hogy néhány egymást követő fejezet nagyon rövid, ezáltal kicsit sokat tölt a játék.

Bár sajnos nem volt annyi időm belemerülni a programba, amennyit eredetileg terveztem, a végső konklúziót ettől függetlenül hamar le lehet vonni: az E.D.N. III bolygóért folytatott harc második felvonására egyedül játszva egész egyszerűen nem lehet teljes értékű anyagként tekinteni. Ott van persze a lehetőség, hogy egymagad harcold végig, de így pont azt az elemét veszíti el, amivel szórakoztatni hivatott. Az inkább egyjátékos módot előnyben részesítő gamerek nézeteit is figyelembe véve az én értékelésem csupán az aranyközépút, ennek fényében kezeld a lent látható számot rugalmasan. Amennyiben lesz kivel végigjátszanod, nyugodtan adj hozzá egy pontot, ellenkező esetben vonj le egyet. A Lost Planet 2 másokkal játszva finom, zamatos gyümölcsé érik, melyből sokáig jókat fogsz falatozni, egyedül viszont kissé savanykás, sőt, talán még kukacos is lehet.

DUKE

LOST PLANET 2

4

Kiadó:	*Capcom*
Fejlesztő:	*Capcom*
Multiplayer:	*2 fő*
Online:	*2-16 fő*
Felbontás:	*720p,1080i,1080p*
Hang:	*DD 5.1*



Casper Disaster Helipop… mivaaaaan?

skate 3



Valamikor '98 nyarán kezdődött az extrém sportok, azon belül is a gördeszka iránti szerelmem. Tisztán emlékszem, egy PeCsás játékbeszerző körút után beültünk meginni egy jópofa bambit valami lokális késdobálóba egy derék cimborámmal, és megpróbáltuk megfejteni, hogy a helyi kiscsajok vajon mit esznek a Tomin, amikor mi sokkal faszájosabbak vagyunk? Egyszer csak belép egy baseball sapis, láncos, trikós, bőgatyás arc egy deszkával a hóna alatt, vált pár szót néhány törzsvendéggel, aztán nevetve kilép az ajtón, majd eléggé fura zajok szűrődtek befele hozzánk. Kíváncsi természetünk lévén kimentünk megnézni, hogy kit is gyilkolnak vajh. (Vérszagra gyűlik a nép!) Vér és belek helyett azonban azt láttuk, hogy ez a fazon, akitől anyukánk is óva intene, egy gördeszkával olyan dolgokat produkál, ami ellentmond nagyjából minden fizikai törvénynek.



Lenyűgözött a könnyednek tűnő, de mégis roppant összetett mozgás, a szabadság és a kreativitás, ahogy a különböző lehetetlen mozdulatokat egymás után fűzi. Szerelem volt első látásra. Egyébként ő volt Töky, kis hazánk egyik legprofibb deszkása.

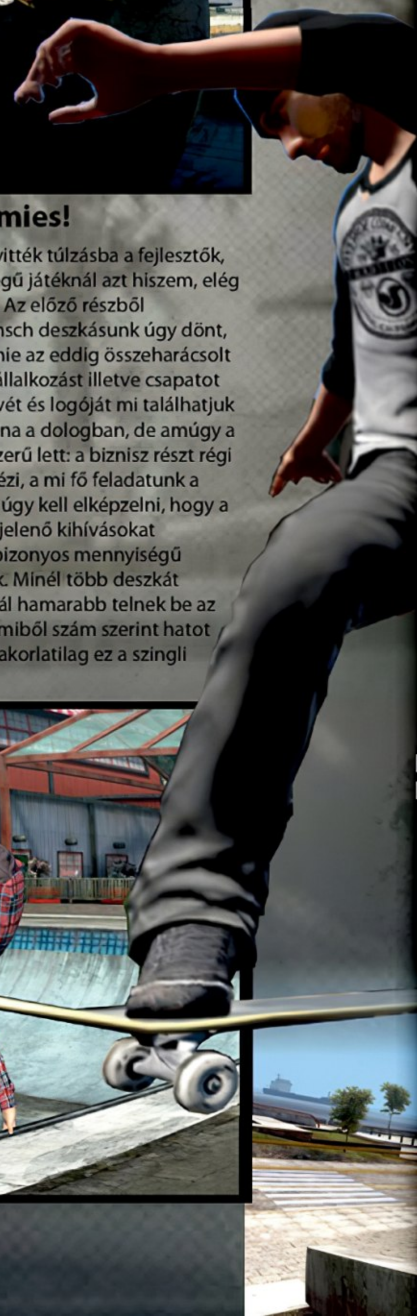
Innentől nem volt megállás számomra: külföldi rokon által küldött VHS kazik bambulása, a net végigtúrása, a téma teljes átrágása. Az addig hordott fekete-sárga Cat bakancs és narancssárga Levi's póló eldobása, deszkás márkák megtalálása, horror mennyiségű pénz otthagyása a különböző underground boltokban. Egyszóval rider lettem! Egészen jól ment, még valami versenyt is nyertem talán, bár azt már nem tudnám megmondani, hogy hol és mit. Egy szerencsétlen baleset vetett véget a karrieremnek: megkíséreltem egy Pop shove it+ 50-50 grindot, rosszul egyensúlyoztam és gerincre estem egy korláton. Lebénultam négy napra és igazából félóránként elmormoltam egy imát, hogyha ebből felgyógyulok, sosem fogok többet gördeszkára állni. Szerencsére maradandó károsulás nélkül megúsztam, így a stílus és a filozófia maradt, a fadarab repült.

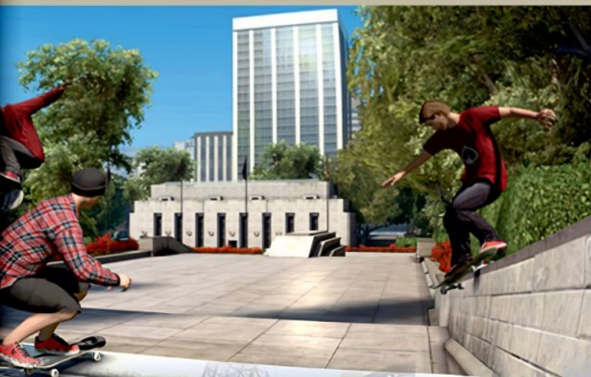
A fenti monológból kitalálhatjátok, hogy rajongok a gördeszkás játékokért. A Tony Hawk-széria sokáig a megingathatatlan kedvencem volt, de aztán a Skate első része keresztbe lenyelte, megrágta, kitolta hátul, majd ismét megette a Flick It rendszerrel és a realitással. A második felvonás is frankó volt, de ott már egy picit morgolódtam, hogy szép meg jó ez, de egy picit több újítás belefért volna ám a dologba. Hogy a harmadik rész hogy sikerült? Hamarosan kiderül!

Skate up homies!

A sztorit azért nem vitték túlzásba a fejlesztők, bár ez egy ilyen jellegű játéknál azt hiszem, elég harmadlagos dolog. Az előző részből megismert übermensch deszkásunk úgy dönt, hogy ideje befektetnie az eddig összeharácsolt vagyonát, és saját vállalkozást illetve csapatot indít. (Melynek a nevét és logóját mi találhatjuk ki.) Potenciál lett volna a dologban, de amúgy a képlet nagyon egyszerű lett: a biznisz részt régi barátunk, Rheda intézi, a mi fő feladatunk a promotálás lesz. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a város térképén megjelenő kihívásokat végrehajtjuk, ezért bizonyos mennyiségű eladást produkálunk. Minél több deszkát vesznek tőlünk, annál hamarabb telnek be az ún. mérföldkövek, amiből szám szerint hatot kell abszolválni – gyakorlatilag ez a szingli lényege.





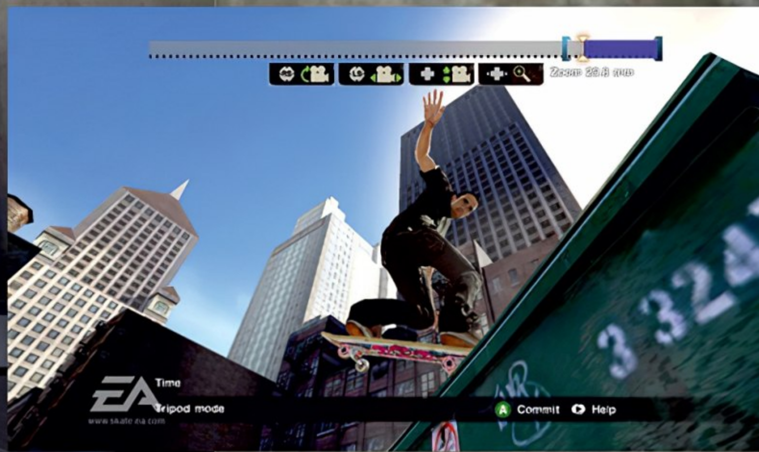


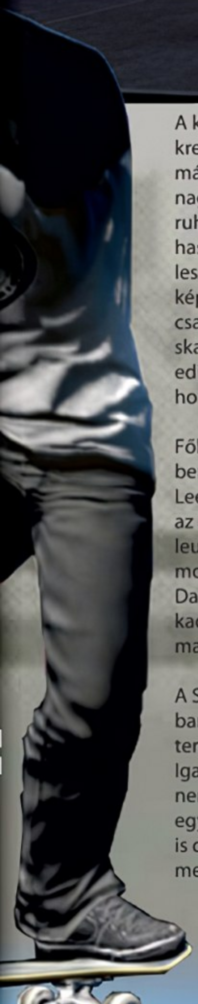


Párosan szép az élet

A program fő újítása a kidolgozott többszemélyes porció lenne. Ez első körben a szingli részben mutatkozik meg, ugyanis lehetőségünk van több feladatot végrehajtani a barátaink közreműködésével. Bár jól hangzik, de sajnos nem mutat túl az előző rész Freeskate opciójánál. A multi többi része viszont valóban nagyon kellemes, főleg az egymás elleni része. Egészen pontosan az online haverokkal alapíthatunk klánokat és megmérkőzhetünk a virtuális gördeszkás társadalom krémjével is akár! A Domination-t ki is emelném: a verseny helyszíne több részre van tagolva, itt kell új csúcsokat felállítani, ezáltal pontokhoz juttatjuk a csapatot. Nyilván ellenfeleink ezt nem hagyják annyiban, és ha megdöntik a mi rekordjainkat, a pontok hozzájuk fognak kerülni. A győztes értelemszerűen a kör végén legtöbb pontot bezsebelő csapat lesz. Ami egy ötletes újítás, hogy a barátlistánkon szereplő deszkások offline módban is ott fognak kóricálni körülöttünk, igaz az AI irányítja őket, de legalább úgy érezzük, hogy tényleg egy csapat része vagyunk.







A korong behelyezése után egyből kreatívkodnunk is kell: létre kell hozni virtuális másunkat! A beállítási lehetőségek nem túl nagyok, ellenben gyakorlatilag az összes ruhagyártó képviselteti magát, így aki hozzám hasonlóan erre a stílusra gerjed, annak ez maga lesz a Kánaán. Ha esetleg divatmogulnak képzelnénk magunkat, erre is lesz lehetőség, csak fel kell keresni a játék hivatalos honlapját a skate.ea.com-ot, és itt lesz egy ruhatervező editor, ahol kiélhetjük a bennünk lappangó homofób hajlamokkal ellátott burdaasszonyt.

Főhősünk tehát megszületett, nézzük a bemelegítő részt. Itt Coach Franktól (aka Jason Lee) kapjuk az ívet rendesen! Megtanít minket az alapok mellett (jobb kar mozgatásával kell leutánoznunk az adott trükkökhöz tartozó mozdulatot) az új trükkök elsajátítására is – Darkslide és az Underflippek –, ezért, no meg a kacagtató beszólásai miatt is érdemes átrágni magunkat a bemelegítésen.

A Skate első és második részében San Vanelona-ban garázdálkodtunk, itt most egy új játszótérre tereltek minket, név szerint Port Caverton-ba. Igazából annyi változás van, hogy a yardok itt nem szeretnének minket gumibotra hányni egy-egy járólap-törő trükkért, hanem ők maguk is deszkára szálltak és pro rider-eket megszégyenítő módon gördülnek jobbra-balra.



Amennyiben egyedül vágunk neki a játéknak, nagyjából hasonló dolgokra számítsunk, mint az előzményekben: fotózásokon és forgatásokon parádézhatunk, különféle versenyeken indulhatunk, felkutathatjuk a város különböző eldugott helyeit – pont, mint az előző két részben, csak ugye nagyobb mennyiségben. Száműzték viszont a SKATE feladatokat, helyette kapunk ún. 1UP Challenge-eket. Hogy ez jó-e vagy sem, ezt mindenki majd maga döntse el, az én kontrollerem nem fogja visszasírni ezt a részt, lévén a gép úgy csalt, ahogy az a fejlesztői nagykönyvben meg van írva…
Szintén újítás még a választható nehézségi fokozat. Csirke módban egy könnyed árkád mulatság a Skate, viszont a legdurvább szinten nagyjából annak is örülni fogunk, ha egy normális ollie-t összehozunk… Amiről mondjuk az irányítás is tehet, mert én úgy éreztem, hogy egy kicsit nyögvenyelősre sikeredett.

A külcsíntől nem igazán voltam elájulva, ugyanis még mindig a 2007-es első rész motorja duruzsol itt is. Akkor ugye pofásnak számított, de ez mára egy „picit" kopottasnak hat. Főleg a környezet ábrázolása sikerült igencsak szörnyűre: nagyjából hasonló növényzetet képzeljetek el, mint a ShellShock 2-ben, ami finoman fogalmazva sem nextgen minőség. Viszont ami nagyon cool dolog, hogy egészen jó minőségű videókat és képeket gyárthatunk/raktározhatunk el. Azonban ha esetleg némi extrával akarjuk ezeket felturbózni, azért fizetnünk kell, ugyanis már kapható a Filmer pack DLC. Azt hiszem, ez no comment…
A játék soundtrackje felemásra sikeredett, vannak egészen kellemes nóták csakúgy, mint oda nem illő dolgok. Mondjuk, ezért nem fogok pontot levonni, mert simán be lehet lökni közben a saját zenéinket is. A program hangjai viszont félelmetesen komolyak! Pontosan ugyan azokat a zajokat, csattanásokat hallom, mint ahogy a való életben szólnia kell, szóval ezért le a kalappal! A cuccban közreműködik jó pár igazi gördeszkás nagyágyú (Danny Way, Rob Dyrdek), - ők is feldobják az amúgy sem lapos hangulatot.

Az ítélet: Skate!

Az előző rész után ment az ígérgetés, de ezt csak részben sikerült teljesíteni. Online tolva egészen finom csemege, de a szingli is korrekt szórakozást nyújt. Vannak persze negatívumok, de szerintem még mindig a lehető legjobb választás a gördeszka híveinek. Ha unod már a garázsban való bohóckodást, vagy csak simán villantani akarsz a szomszéd kiscsajnak, hogy te mekkora profi vagy (különben is, ha áthívod azzal a dumával, hogy „Megmutassam, milyen jó deszkás vagyok?" az kevésbé feltűnő, mint holmi bélyeggyűjtemények), akkor a Skate 3 a te játékod! See you on the battlefield, punk!

Hpeti

SKATE 3

4

Kiadó:	*Electronic Arts*
Fejlesztő:	*EA Black Box*
Multiplayer:	*nincs*
Online:	*2 – 4 fő*
Felbontás:	*1080p*
Hang:	*DD 5.1*

Hideo Kojima a videojáték-ipar egyik nagy hódítója. 1998-ban, mikor megalkotta a – sokak által mai napig etalonnak tekintett – Metal Gear Solid-ot, meghódította vele a Sony első konzolját, a PlayStationt. Modern eposzának folytatásai, a Sons of Liberty és a Snake Eater a PlayStation 2 mezejére is kitűzték zászlaját, majd két éve a Metal Gear Solid 4 az új generációba is elhozta hadjáratát, a harmadik Sony nagygépre. Kojima epizódról epizódra egy új teret akart megnyitni, úgy, hogy az általa vélt maximumot préselje ki az éppen aktuális hardverből. Most is ezt teszi. Az MGS4 gyakorlatilag lezárta a történetet, a sorozat elérte tetőpontját, nemcsak játékmenetileg, de történetileg is, elvégre majdnem teljesen elvarródtak a szálak. De csak majdnem! A hiányzó kapocs neve Metal Gear Solid: Peace Walker, feladata pedig továbbvinni a széria hódítását egy el nem foglalt területre, a PSP-re.



Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a Peace Walker tulajdonképpen már a hatodik Metal Gear cím a kis fekete konzolon, de az első teljes értékű. A két kártyás-harcrendszerű spinoff Ac!d, az Ashley Wood által rajzolt képregényt végignézhető formában megelevenítő Digital Graphic Novel, valamint a – Plus címre keresztelt, kiegészítő-lemezzel is rendelkező – Portable Ops közül eddig utóbbi állt legközelebb ehhez. Bár a P.O. rengeteg újítást hozott a sorozatba, az irányítási és játékmeneti kompromisszumok miatt kissé úgy éreztük, a játék inkább van beleerőltetve a PSP-be, mint ténylegesen rátervezve. Nem lehetett rá úgy tekinteni, mint a „rendes" nagygépes felvonásokra. Ez az a pont, ahol a P.W. leginkább különbözik tőle, mert ez tényleg egy Metal Gear Solid. Nem mini-MG, nem spinoff és nem is kiegészítés. A Peace Walker a sorozat legújabb, minden szempontból valódi folytatásként kezelhető epizódja.

A történet ezúttal a Portable Ops, valamint az 1987-ben MSX-re megjelent Metal Gear között játszódik, Big Boss-szal a főszerepben. A sztori ugyan nem követeli meg annyira az előző részek átlátását, mint a negyedik epizód, de a teljes élvezethez legalább a harmadik rész ismerete szükséges. A történetről természetesen nem fogok elárulni bővebb részleteket, de annyit azért elmondok, hogy jóval többről van szó, mint egyszerű előzményről.





Amiről viszont fogok írni, méghozzá nem is keveset, az a játékmenet. A Peace Walker sztorija a korábbi epizódoktól eltérően küldetésekre van osztva, melyek általában tíz és húsz perc közötti időt vesznek igénybe, átvezetők nélkül. Azért fontos, hogy átvezetők nélkül, mivel a széria mindig is megszámlálhatatlan mennyiségű átvezető videójáról volt híres, hiszen a negyedik rész például közel nyolc óra ilyen mozit tartalmaz. Elég sokan hangot is adtak annak, hogy ezek átveszik a főszerepet a tényleges akciótól, és a játékidő jelentős hányadát teszik ki. Ezúttal ez nem így van, mert bár átvezetőkben – hál'istennek – még mindig bővelkedik a játék, sokkal egyenletesebben elosztottnak, és kevésbé elnyújtottnak érezzük őket. Stílusban továbbra is a Portable Ops és a Digital Graphic Novel által már bejáratott dinamikus









képregényre kell számítani, újfent az eredeti képregényt is jegyző, Ashley Wood rajzaival, ám ez alkalommal némi interaktivitással fűszerezve. A videók egyenletesebb jelenléte tehát sokkal nagyobb teret ad a játékmenet kibontakozásának, és noha a szoftver lelke továbbra is ezen jelenetekben rejlik, ezúttal nem övéké a főszerep.

Működik? Működik!



A játékmechanika lényegében az MGS4-et veszi alapul – a PSP irányítási lehetőségei miatt eszközölt, apróbb átalakításokkal. A kamera teljesen forgatható, ebben pedig az X, Négyzet, Kör és Háromszög gombok veszik át a jobb analógkar szerepét, méghozzá viszonylag ügyesen: bár a célzás elsőre nehézkesnek és lassúnak tűnhet a negyedik rész után, meglepően hamar megszokható lett, és könnyű belerázódni. Akiknek ez eleinte problémát jelent, rendelkezésükre áll az autó-célzás funkció, bár én maximum az első órákban ajánlom használatát (mondjuk ott se kifejezetten), mert utána már komoly gondokat jelenthet a pontatlansága. A korábbi részekkel ellentétben ezúttal nem tudunk lehasalva mozogni, csak mozdulatlanul fekhetünk a földön, ám a guggoló-mozgás a rendelkezésünkre áll, így nem hiszem, hogy a kúszás hiánya különösebb gondot okozna. Nagyobb probléma lehet az R gomb túlterheltsége, mivel Snake mozgásainak jelentős része erre a gombra van téve, így futás közben ezzel bukfencezünk, egyhelyben ütünk, és egyhelyben és futás közben is CQC-zünk, ha nyomva tartjuk (célzás közben ezzel lövünk, de az már nem ütközik semmivel). Ilyen temérdek funkció mellett mondanom sem kell, rengetegszer előfordulhat, hogy az ember valami olyasmit tesz, amit nem kéne, vagy amit nem akar. Persze ezt nem is lehet különösebben felróni a fejlesztőknek, hiszen már az MGS4-ben is akadtak néha irányítási problémák a funkciók mennyisége miatt, a Portable Ops pedig ezek nélkül is komoly kezelési gikszerekkel szenvedett, főleg kamerakezelés terén. Ezek után nem is csoda, hogy a Peace Walker irányítása nem lett teljesen tökéletes, „csak" annyira, amennyire azt a konzol megengedi. Ahhoz tudnám hasonlítani, mintha 10 embert akarnának betuszkolni egy autóba. Kojimáék átalakították a járgányt, kivették az üléseket, így most mindenki befér, de azért nagy néha előfordul, hogy valaki kiesik. Egyszerűen PSP-n ezt nem lehet jobban megcsinálni, egy ilyen kezelőfelületből ez a maximum, ami kihozható, sőt, az is csoda, hogy ilyenre sikerült. Rendelkezésünkre áll továbbá két alternatív kezelési mód: az egyik az MGS4 előtti részek irányítását veszi alapul, a másik pedig a Monster Hunter szériáét, ám ezek közel sem működnek olyan jól, mint az alapbeállítás.





Egységben az erő!



Talán a legnagyobb újítás az, hogy a küldetések kooperatív módban is végigjátszhatóak (az alapokat kettő, a bossfightokat egyszerre négy ember nyomhatja), ami mondanom sem kell, valami hatalmas nagy móka! Nemcsak, hogy a csapatmunka egészen új színt visz





a játékmenetbe, de teljesen megreformálja a lopakodást, és tekintve, hogy küldetésenként egyszerre csak két kézifegyver áll rendelkezésünkre, a különböző taktikák párosulhatnak, a két/négy játékos arzenáljától függően. Mivel csak egy nehézségi fokozat van, néhány főellenségen észre lehet venni, hogy nem éppen az egyjátékos módhoz van





igazítva, hogy kooperatívban se legyen túl könnyű legyőzni (a végére már kifejezetten idegtépő egy-egy). Természetesen a korábbi részekhez hasonlóan egyedül is tökéletesen élvezhető, bár nyilván sokkal nagyobb élményt nyújt, ha több zsebgépről megy a móka. A kevésbé együttműködő típusúaknak pedig továbbra is ott a versus mód, ahol halomra ölhetik egymást.

Szakasz, viiigyázz!

Nem a küldetések abszolválása az egyetlen dolog, amit a Peace Walker-ben tennünk kell, sőt, ezeket sem lehet „csak úgy" megoldani. A játékot felépítő lehetőségek közül ez csak az első. Mivel Big Boss már az Outer Heaven vezetője, ezért seregünk – és annak felszerelése – is folyamatos fejlesztésre szorul, ami természetesen a mi feladatunk lesz. Így aztán a küldetések során elkábított ellenfeleinket, a történet folyamán megismert karaktereket, valamint az esetlegesen kiszabadított túszokat saját táborunkba invitálhatjuk, ahol aztán képességeik alapján különböző kasztokba sorolhatóak. Aki jobb fizikai adottsággal, illetve harcászati tapasztalattal rendelkezik, azt bevetésekre küldhetjük, osztagokba sorolhatjuk, míg másokat a szakácsok, a medikusok, illetve hírszerzők közé, vagy a fejlesztőbrigádba oszthatjuk. Utóbbiak felelősek a különböző fegyverek, tárgyak előállításáért, melyeket csak akkor tudunk megnyitni, ha elég fejlett szinten áll, és elegendő emberből áll fejlesztőcsapatunk. Az Outer Ops menüpontot leginkább egy mini stratégiai játékhoz tudnám hasonlítani: az osztagokra bontott seregünket küldhetjük el különféle missziókra, ahol körökre osztott harcok árán új cuccokat szerezhetünk, és az esetlegesen elfoglalt járműveket is itt lehet használni. Bár a harcosainkat akár a mellékküldetéseken is bevethetjük, de mivel harci tapasztalatuk meg sem közelíti a jó öreg Snake-ét, főleg ebben a módban vesszük hasznukat. Wi-Fi-n keresztül generálhatunk katonákat a Recruit menüben, a Delivery opció alatt pedig tárgyakat, fegyvereket vagy üzeneteket küldhetünk egymásnak, szintén neten keresztül. Sőt, haditechnikai erőink megszilárdításának érdekében ezúttal



lehetőségünk van megépíteni saját Metal Gear-ünket, a legyőzött ellenséges gépek mesterséges intelligenciáját használva. A játék előrehaladtával egyre több lehetőség nyílik meg számunkra, ám ezek taglalása már poéngyilkolásnak számítana.







Lehetetlen már pedig nincs



Annyi biztos, hogy a Metal Gear Solid: Peace Walker audiovizuális téren a PSP egyik legkiemelkedőbb darabja! Grafikai téren gyakran olyan minőséget présel ki az apró konzolból, hogy az a PS2 szintjét súrolja, így azt hiszem, nyugodt szívvel jelenthetem ki, hogy a gép eddigi legszebb játékáról beszélünk. Egyetlen problémaként talán azt tudnám megemlíteni, hogy a PSP viszonylag kis képernyőjén néha nehezen átláthatóvá válnak a dolgok, különösen a dzsungeles terepeken.
Ami a hangokat illeti, megszokhattuk, hogy az MGS-ekben kiemelkedő zenei aláfestésben lehet részünk, és ez most sincs másképp, bár a sorozat egyik zenei atyja, Harry Gregson-Williams ezúttal nem vett részt az elkészítésében. A szinkronhangok kivétel nélkül tökéletes teljesítményt nyújtanak,







különösen igaz ez David Hayter-re, aki rekedtes hangjával egyre jobban eleveníti meg a kiábrándult patriótát, Big Boss-t. Ugyan előfordult már párszor, hogy egyes játékok a gép technikai határát feszegették, ám ezek az UMD tárolókapacitása miatt rettentő rövidre sikerültek. A Peace Walker-ről ezt a legkevésbé sem lehet elmondani, hiszen nemhogy eléri, de messze meghaladja a sorozat eddigi részeinek hosszát. 33 főmisszió mellé közel 150 mellékmisszió párosul, így a teljes végigvitelhez szükséges idő meghaladja a 40 órát.
Azt hiszem, ilyen döbbenetes méretű tartalom mellett egyszerűbb lenne arról írnom, hogy mi nincs az új Metal Gear-ben. Az egyetlen dolog, amit talán tényleg hiányoltam, azok az igazi, húsvér főellenségek voltak. A szériától már megszokhattuk, hogy minden bossnak megvan a maga története, a maga varázsa, ideológiája, így mindenkivel lehetett azonosulni. Ez az első alkalom, hogy ez nincs meg, jóllehet a sorozat már elérte azt a pontot, ahol nehéz úgy új karaktert írni a játékba, hogy az ne ütközzön a korábbi részekkel. Ez persze nem jelenti azt, hogy a bossfightok rosszak lennének, sőt. Csupán ők ezúttal inkább a játékmenet eszközei, mintsem a történeté, ami bár más játékoktól nem lenne meglepő, itt mégis kissé szokatlan.

Az elmúlt tizenkét évben Kojima alkotásairól mind a szaksajtó, mind a játékos társadalom egyöntetűen csak elismerően tudott nyilatkozni. Epizódról epizódra olyan új területekre merészkedett, hogy mindenkinek komoly kételyei voltak: ezt még van hova fokozni, még van mit újítani? És mindig volt, mindig meg tudott minket lepni. Most, 2010 júniusában, egy hardverileg jelentősen az előző részt életre keltő gép tudása alatt teljesítő zsebkonzolon azonban megint létrehozta a lehetetlent. Nemcsak a sorozat eddigi leghosszabb, legösszetettebb játékmenetű és legváratlanabbul robbanó epizódja a Peace Walker, hanem a széria egyik igazi mérföldköve is. A Metal Gear Solid 4 mechanikája, párosítva a Portable Ops továbbfejlesztett újításaival, valamint ezt az egészen új szintre helyező kooperatív móddal olyan összképet nyújt, ami egyenrangúvá, sőt, sok szempontból még felsőbbrendűvé is teszi a Peace Walker-t nagygépes elődeihez képest.

Az „elhibázott hardverválasztás” és a „sorozat túlhajszolása” miatt elégedetlenkedők most együtt ámulnak: a konzol és a sorozat egyik legfényesebben tündöklő csillagaként, de a 2010-es év legkiválóbb játékainak egyikeként viszi tovább sikerrel Hideo Kojima legendás hadjáratát, PlayStation Portable-ön.

rolmanus

METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

5

Kiadó: *Konami*
Fejlesztő: *Kojima Productions*
Multiplayer: *nincs*
Online: *2-4 fő*







Végre megkezdődött a labdarúgás és a fociszurkolók legnagyobb ünnepe, a 2010-es labdarúgó-világbajnokság, amit már oly régóta várt a világ fociszerető része. Amikor ezeket a sorokat írom, még nem kezdődött el a VB, viszont az újság megjelenésekor már javában zajlik a torna, így ti, kedves olvasóim már sokkal többet tudtok, mint én most.

Az EA Sports jó, vagy rossz szokása szerint (mindenki döntse el maga) most is megjelentette a hivatalos VB adaptációját. Nem véletlen, hogy az évente megjelenő FIFA játékokban nem lehet VB-t játszani, hiszen akkor jóval kevesebben vennék meg az aktuális World Cup-ot. Természetesen minden aktív konzolra jön, de most a Wii verziót vesézem ki.

A HD konzolos verzióktól külön utakon jár ez a változat, hiszen ott a valódi, komoly futball-szimulációra gyúrtak rá, míg itt inkább komolytalanabbra, lazábbra, majdhogynem gyerekesre vették a figurát. Vagyis hozzáigazították a Wii átlagos felhasználói bázisához, tehát árkádszerű és inkább a casual játékosoknak fekszik. A focisták inkább rajzfilmszerűek, a testalkata mindenkinek vékony és nyúlánk, úgyhogy olyan érzésem van, mintha 22 Peter Crouch rohangálna a pályán. A játékmenet meglehetősen egyszerű, mondhatnám primitív, a karakterek mozgása cseppet sem realisztikus.
Az irányítástól úgy féltem, mint a tűztől, aztán kiderült, hogy nem alaptalanul. Egy szál Wiimote-tal szörnyű a kezelés, nem is ajánlom senkinek úgy a használatát. Ha Nunchuk irányítót csatlakoztatunk hozzá, akkor már sokkal rózsásabb a helyzet, de persze korántsem tökéletes. Így az analóg kart mozgatva jóval könnyebben tudunk irányt váltani, a gombokkal tudunk passzolni és a kereszttel cselezni is lehet. Lőni (és becsúszni) a Wiimote megrántásával tudunk. Nem nagyon tudjuk szabályozni a lövés erősségét, csakis bivalyerőset tudunk lőni.

Minden lövés előtt Mátrix módjára belassul a kamera, majd színes csíkot húzva elengedhetünk egy Föld-levegő rakétát, ami szinte biztosan kapura megy, ritkán repül mellé. Az ellenfélnél még egy kegyetlenül béna játékos is simán szétbombázza a kaput 30 méterről egy irdatlan nagy bikával. Ha gólt szerzünk, akkor



lehetőség van gólörömöt választani, amik sokszor igen degenerált mozdulatok, vagy olyanok, amiket sosem láthatunk a pályákon, pl. Jacko féle Moonwalk tánc. A „Momentum Meter" a kép alján folyamatosan töltődik, ha betelt, akkor egy extra erős lövést engedhetünk el.

A játékmódok is mások, mint a „komolyabb" változatokban. Ugyan 199 válogatott szerepel benne, de nem lehet a világbajnoki selejtezőkkel kezdeni, csak a 32-es tornán vehetünk részt. Nincs „Captain Your Country" és „Story of Qualifying" mód sem, ahol változtatni tudnánk a selejtező-eredményeken. Online azért játszhatunk, de csak főleg lagos meccseket.
Van viszont egy Wii exkluzív mód, a Zakumi's Dream Team. Szerintem ez a legszórakoztatóbb része a játéknak. Itt kezdetben van egy csapatunk, ahol a legbénább játékosok vannak szerte a világból, mint pl. van salamon-szigeteki, kirgiz és magyar srác is. Ki lehet hívni sorban mind a 32 kvalifikált csapatot, ahol különböző challenge-eket kell végrehajtani. Például ne csússz be egyszer sem, lőj gólt 30 méterről, vagy legyen 68% feletti labdabirtoklás. Ha sikerül, akkor választhatsz egy labdarúgót az ellenfélből. Később így egy nagyon erős, testreszabott álomcsapatod lehet.



A grafika persze jóval elmarad a HD verzióktól, de még Wii-hez képest is elavult. A közönséget egyáltalán nem mutatják közelről, így nem igazán jön át a VB hangulat. A zenék viszont ugyanazok, mint minden verzióban, szerintem elég idegesítőek, akárcsak a vuvuzela zaja a meccsek alatt, bár utóbbit ki lehet kapcsolni. Ha van otthon más konzolod, és realisztikusabb élményekre vágysz, akkor a focivébé hivatalos játékát inkább ne Wii-re szerezd be, de ha csak egy szimplán szórakoztató, komolytalan mókához van kedved, esetleg kisgyerek vagy, akkor ezt neked találták ki!

Néhány érdekesség az idei bajnokságról:
A 2010-es labdarúgó-világbajnokságot június 11. és július 11. között rendezik meg a Dél-afrikai Köztársaságban, az első alkalommal a „fekete kontinensen" A selejtezőkre a 208 FIFA-tag országból 204 nevezett, amelyek közül 32 utazhatott el Dél-Afrikába. Olaszország a címvédő. A 32 csapatot 8 csoportba sorsolták, ahonnan az első két helyezett jut tovább. A nyolcaddöntőtől egyenes kieséses rendszerben folytatódik a torna. A hivatalos labda neve Jabulani, ami zulu nyelven „ünnepelni"-t jelent, míg a hivatalos kabala a Zakumi, egy leopárd. Az első két betű a „ZA" az ország rövidítése, a „kumi" pedig több helyi nyelvjárásban „tízest" jelent.

Karfiol

FIFA WORLD CUP
SOUTH AFRICA 2010

3

Kiadó:	*Electronic Arts*
Fejlesztő:	*EA Sports*
Multiplayer:	*2-4 fő*
Online:	*2-4 fő*
Felbontás:	*480p*
Hang:	*DD 5.1*





Kard ki kard!

Fura időket élünk. Lassan azt érezzük, hogy a régi éra újra visszatérni látszik. Sorra jelennek meg a jobbnál jobb verekedős játékok, illetve a régi nagy klasszikusok is újjáélednek. Erre jó példa a Street Fighter IV, mely sorozat a bunyós játékok legjava nálam. A napokban megjelent az Arc System Works új játéka, a BlazBlue immáron Európában is, így kénytelen voltam, ha csak időlegesen is, de félretenni a nagy visszatérőt.
Miről is van szó: Guilty Gear megvan? Arc System Works ismerős? Ha igen, akkor tudod, mire számíthatsz. Nos, itt van végre a hőn várt folytatás, amire mi európai játékosok, majd 10 hónapot vártunk. Már most az elején le kell szögeznem, hogy megérte várni, mert egy újabb remek verekedős játékkal színesedett a paletta!

Hasonlóan, mint a nagy elődő esetében, a játék továbbra is az álomszép, festett, 2 dimenziós karaktermegjelenítéssel és 2/3 dimenziós meseszép hátterekkel operál. Mindez, mint egy csodás festmény, immáron magas felbontásban kényezteti a látóidegeket. Megjelenítési stílusban az anime irányvonalat követi, szóval remek az összhatás. Játékmenet tekintetében az egy az egy elleni fegyveres küzdelmek jellemzőek. Tartalmi szempontból 12 karakter áll rendelkezésre, akik igen sokszínűre sikeredtek, és igen hamar barátságossá válnak. Egyébként mindegyik szereplő rendelkezik gyenge, közepes és erős támadásokkal. Ezek mellett minden figurának van egy egyedi támadása, amit itt Drive Attackként neveztek el. A kombókban láncokat tudunk alkotni a normál és a speciális sorozatok egybefűzésével. Érdekesség, hogy minél hosszabb ez a támadássor, annál gyengébb az ütés ereje, így végül az ellenfél ebből profitálva könnyen ellencsapást indíthat be.
Az életerőcsík mellett a legfontosabb a bekapott, illetve adott pofonok után töltődő mérce. Ha ez tele lesz, akkor egy teljes képernyőt betöltő látványos támadás a jutalmunk. A védekezésnek is van külön kijelzője, így ha sokat hátrálunk, az egy idő után megtörik, és védtelenné válunk – lásd példaként SNK vs. Capcom játékok. Ekkor 150%-al nagyobbat sérülünk egészen a menet végéig, szóval óvatosan bánjunk a használatával.
A számos taktika és speciális mozgás elsajátításához rengeteg óra szükséges, hihetetlenül változatos és karakterenként eltérő a mozgáskultúra. Nem sok játékban lehet látni ilyet, az már biztos!

A menüben turkálva a hagyományos egyjátékos, Versus, Tutorial opciók mellett az igen összetett és izgalmas történetmód is figyelemreméltó. A kaland során, a verekedős játékokra nem igazán jellemző formában, hosszú dialógusokkal felvértezett sztorit izgulhatunk végig. A történetről röviden: a BlazeBlue torna megjelenése előtt az emberiség a kipusztulás határán volt, köszönhetően a sötétség fejedelmének. A világ megmentését csupán hat hősnek köszönhették, akik rendelkeztek a mágia tudományával. Létrehozták az Armagust, a technológia és varázslat fúzióját, hogy így legyőzzék a gonoszt. Később egy szövetséget alkottak (Librari), valamint a világ uralmát vették a kezükbe. Sajnos nem született meg a világbéke ezután sem, mivel uralkodásuk során hatalmas társadalmi különbségek lettek úrrá – többek-e rendszer felbomlasztása miatt ragadtak kardot és álltak hadrendbe. A forradalmárok legyőzéséért az Armagus egy erősseb formáját vetik be a birodalomnál, melynek leküzdése a fő feladat. Az Armagus ezen formáját hívják egyébként BlazBlue-nak!

Extrák: a játék tartalmaz online multiplayert, amit egyszerre hat játékos élvezhet (négyen szemlélők). A PlayStation 3 verzióban lehetőség van PSP-vel is irányítani a karaktereket (a Remote Play funkciót kell engedélyezni PS3-on a társított PSP-nek). Az európai változat számos új animációt, módot és ruhaszínt kínál a csúszás miatt.

Összességében nagyon jól szórakoztam a BlazeBlue-val! Brutálisan látványos, játékmenet szempontjából is profi és tartalmas szoftverrel állunk szemben, amiben mind a hardcore, mind a „kocajátékosok" megtalálják számításukat. Tudom ajánlani mindenkinek. Nálam a Super Street Fighter IV mellett ebben a generációban ez a favorit!



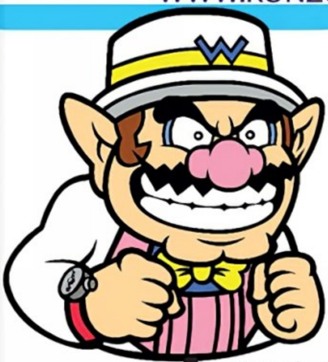


Kenny

BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

4/5

Kiadó:	Zen United
Fejlesztő:	Arc System Works
Multiplayer:	2 fő
Online:	2 fő
Felbontás:	1080p
Hang:	DD 5.1





ITS-ME-WARIO

A Nintendónál már többször is bizonyították a fejlesztők, hogy kreatív ötletekből nincs náluk hiány. A legnagyobb elmeroggyantságról szóló tanúsítványt már az első GBA-s Wario után simán megérdemelték volna.
Miről is szólt a fáma? Öt másodpercig tartó flash-játékokban kellett feladatokat megoldanunk, pusztán az A és B, valamint az iránygombok lenyomásával. A game sikerét a bugyuta történetnek, a cuki szereplőknek, valamint a meghökkentően beteg minijátékoknak köszönhette. Nem egyszer sírt fel nevetve a játékos a kalandok során, annyi szent! A későbbiekben aztán a sorozat inkább az aktuális platform speciális képességeinek bemutatására szolgált, természetesen igen magas minőségi kvóták megtartása mellett. Többek között én speciel soha nem vettem volna Nintendo DS-t, de az első DS-es játékok között megjelenő Wario Touch eladta nekem is a gépet. Fújni a képernyőt? Pukkantani a lufikat a stylus ceruzával? Lehengerlő élmény volt!
Az új rész, a Do It Yourself ennek a játéknak a továbbgondolása. Miben más, illetve miért éri meg erre az új részre beruházni? Erre világítok rá a következő tesztben.

Az alapkoncepció mit sem változott. Most is megmaradt a szokásos őrület, valamint a megszokott beteges körítés. Az újdonság, hogy az eddigi történetvezetés mellett most egy stúdió is rendelkezésünkre áll, ahol mi magunk alkothatunk minijátékokat! Az alapmechanizmus, mint már mondtam, maradt a régi, bár a minőség tekintetében igencsak elmarad a korábbiaktól. Nekem túlságosan erőltetettek a feladatok, sőt a kalandok is kevésbé kreatívak, a játék megjelenítése pedig erőtlen és igénytelen. Korábban érezni lehetett, hogy ez direkt „gagyi", azaz, hogy ezt gondos odafigyeléssel, de pont így akarták megcsinálni. Itt viszont olyan érzése van az embernek, hogy nesze neked fogd meg jól: ha már a minijátékgyártás nem fog menni, valami azért legyen. Egyébként kilencven ilyen van a programban, ami igencsak elmarad a korábban látottaktól. Emellett vicces, de a menürendszerben nem nehéz eltévedni, ám ha gondosan kutakodsz, találsz azért pár nyalánkságot is, ami a keserű szájízt azért némileg enyhíti.
Első érdekes dolog az a képregények tárgyköre. Itt egy halom képregényt olvashatsz el. Ezek nem túl izgalmas, fáradt és eléggé gyenge, még kuncogásra sem érdemes humort próbálnak ránk erőltetni. Szerencsére egy szerkesztő is rendelkezésünkre áll, így már mi is gyárthatunk ennél ezerszer viccesebb kalandokat. Hihetetlen mélységgel és megoldásokkal lehet alkotni egyébként. Hasonlóan a menüben kutakodva egy zeneszerkesztő is fellelhető. Az alap midi szólamok nem túl izgalmasak, elvégre ki az, aki ilyen prüttyögésekre vágyik? Mindez, ha magunk készítjük, már sokkal jobban hat. A szerkesztők egyébként kísértetiesen hasonlítanak a Super Nintendo-n megismert Mario Paint játékban látottakra. A menük szinte egy az egyben onnan köszönnek vissza.







Elsőre elrettentőnek tűnhet a sok ikon a képernyőn, de a Nintendótól megszokott órákig tartó szájbarágós oktatásoknak hála, minden hamar barátságosabb lesz. A program központi részét egyébként nem ezek, hanem a minijátékok kreálása adja. Már az elején el kell mondanom, hogy sajnos a mikrofon és a kamera nincsen a repertoárban, így marad a képernyőn való vad kapirgálás. A feladatok megoldása a korábban említett segítségnek hála nem túl bonyolult egyébként, ha csak nem vagyunk túl maximalisták, és nem a csúcsminőség lebeg a szemünk előtt. Én sajnos hamar ebbe a hibába estem, és hamar elment a kedvem a játéktól. Fél-egy óra cicomázás egy 5 másodperces jelenet miatt? Ugyan már! Persze akinek végtelen ideje van, és kreativitásának nem szab semmi gátat, annak ez lesz maga a Kánaán! Ami mindenképpen pozitívum, hogy az elkészült minijátékok megoszthatóak másokkal is, és feltölthetőek a világhálóra! Így nézve már nem is olyan rossz dolog ez, mivel már most több ezer alkalmazás van megosztva (bár halkan jegyezzük meg, hogy többségük sajnos ugyanarra a sémára épül). A tartalommal tehát nincsen baj, sőt még Wii-s kapcsolat is beépített, de aki szimplán csak játszani akar, az inkább kerülje.

Egy próbát mindenképpen megér, de azért én ajánlom a megvásárlása előtt a kipróbálását! A kreativitás és az önmegvalósítás lehetősége jó dolog, de ennek kontrája viszont az, hogy roppant időigényes.



Kenny

WARIOWARE DO IT YOURSELF

3

Kiadó: Nintendo
Fejlesztő: Nintendo
Multiplayer: nincs
Online: nincs



Munkás ököl vasököl, oda csap ahova köll!

IRON MAN 2 THE VIDEO GAME



Megmondom nektek őszintén, nem is tudom már, hogy mikor találkoztam igazán jó filmadaptációs játékkal (az X-Men Origins-t leszámítva, bár az is messze van a hibátlantól, de legalább szórakoztató volt). Agyi szinapszisaim nem tudják feldolgozni azt, hogy a kiadók miért nem tudnak egy picit rugalmasabban hozzáállni a játékvilág ezen szeletéhez?

Itt van például az Iron Man 2. Adott lenne egy bődületesen igényesen kidolgozott világ, izgalmas karakterekkel, nagyon baba sztorikkal (Titkos háború, valaki?). Született belőle két – a műfajon belül – teljesen korrekt ezüstvásznas produkció is, szóval minden adott volt, hogy a rajongók még mélyebben nyúljanak a pénztárcájukba.

A második filmbőljátékot a Sega hozta el nekünk, természetesen minden elérhető konzolra, de mi most csak a Wii verzióval foglalkozunk. A fentiekkel ugyan egy kicsit ellentmond, de nem álltam előítéletesen a programhoz, inkább a kíváncsiság dominált. A meglehetősen puritán kezdőképernyőt végigböngészve rögtön elindítottam egy új kampányt. Próbáltam nem elhinni, amit láttam. Az nem lehet, hogy 2010-ben egy teljes árú játék állóképeken mutassa be nekem a sztorit… de legalább nem a filmet dolgozza fel az elbeszélés, hanem kvázi egy folytatást kapunk. Szerencsére a filmből ismert hangok csendültek fel, bár a minőség az olyan, hogy a nagymamám régi lemezjátszóján felcsendülő Pokolgép bakelit ehhez képest DTS HD.



Vasemberünk második inkarnációját is egy külső nézetes akciójátékként álmodták meg a készítők. Legalább az irányítást nem baltázták el nagyon, csak egy kicsit, így viszonylag hamar ráérzünk a lövöldözés és a minimál repkedés mikéntjére. Amikor „repkedést" írok, azt úgy értsétek, hogy a talaj felett lebegünk 1 méterrel… A grafika nem lett annyira nagyon rossz, teljesen átlagos, mondhatnám, hogy pontosan illik a játékhoz. (Mint amikor egy csúnya lányra és fiúra mondjuk, hogy illenek egymáshoz.) A tartalmi rész is beleillik a képbe, nagyjából 4-5 óra alatt végigjátszod, kicsit tuningolod a két főhőst (mert kettő van ám, de semmi különbség nincs köztük, szóval ez teljesen irreveláns), még egyszer könnyesre neveted magad az After Burnert idéző részeken, rácsodálkozol, hogy a negyedik fejezetben szereplő Budapest városa olyan, mintha a civilizáció elkerülte volna, aztán zokogva viszed vissza a cuccot a megvétel helyére, hogy azonnal cseréljék neked be valami másra.

Jó szívvel senkinek sem tudom ajánlani, csak és kizárólag azoknak, akiknek már óvodás korunkban is Tony Stark volt a példaképük és ehhez még vasat is reggeliztek. Mindenki más, irány a legközelebbi strand/koncert/kocsma. Én szóltam!

Hpeti

1/2





ÁlMODtam egy kartot magamnak…

ModNation™ RACERS





Dacolva az epilepsziát okozó veszéllyel, elszántan vetettem bele magam a ModNation Racers-be, mivel valljuk be, az utóbbi időkben nem vetekedtünk a kartos produktumokban. Pedig milyen jó is az, mikor tekikatonákat/rakétákat, turbó pakkokkal felszerelkezve, a legelcseszettebb helyzetből is az élre állhatsz!

Azt kell mondanom, itt megvan minden, ami egy jó karthoz kell: remek pályák, kitűnő játékmenet, megfelelő kiegészítőkkel tarkítva (boost, drift, air tricks, csimm-bumm fityfenék, stb.), fokozatosan nehezedő feladatokkal/ellenfelekkel. De… sajnos semmi plusz dolgot nem kapunk, ami különlegessé, extrává tenné a játékot; semmi olyan, amit még nem láttunk.
Adnak karakter-, taliga- ill. pálya-editort, melyek bőséges kínálattal rendelkeznek (a pályaszerkesztő király lett: olyan „Rászkász" kanyart is kreálhatsz, meghuncutkodva némi domborzattal, hogy Schumi is csak a „sájsze" szót ismételgetné). A szavatosságra nem lehet panasz: van egy egész hosszú karrier mód, az ún. ModJob-okkal (küldetésekkel) is el lehet bíbelődni, plusz nyomhatod ad-hoc vagy online is. A grafika igazán szép, főleg az átvezető animációk (ugyanazok, mint a PS3 verzióban). A töltési idő a PSP verzióban nem annyira gáz, ám néha bugokkal lehet találkozni (karaktertervezéskor a frizura átszúrja a sapkát, vagy szemüveget). A zene, hang effektek egész fájintosak, viszont az AI néha szemét csaló!
Említettem már, hogy online is tolhatod az ipart. Tölthetsz fel/le, amit akarsz, ami szép és nagyon jó, állítólag. Három estémet b****m el próbálkozással, hogy teszteljem mindezt, eredménytelenül. Állandóan valamilyen aktivizáló kódot kért a játék. Aztán Blackthorn kollegával leltünk rá egy cikkre a neten, melyből kiderült, hogy a Sony plusz 15$-t kér az aktiválásért, ha nem újonnan vásároltad a játékot! WTF?! Ehhez még hozzájön az, hogy a PSP-n, vagy a PS3-as verzióban generált tartalmak (pályák, kartok, karakterek) nem kompatibilisek egymással, pedig legalább a PSP-s anyagokkal megbirkózhatott volna a nagytestvér.



Összegezve, az MNR egy remek kart game: műfajilag a legjobb elemeket sűríti magába, megtoldva némi online közösségi tartalommal. Az innovatív szándék hiánya pedig ne szegje kedved, remekül fogsz szórakozni, ha csíped az ilyen stuffokat!



JediEco

3/4





Walk with me!

Igazából már megszokhattuk volna a Nintendo által fejlesztett, a mozgásérzékelésre épülő anyagokat, engem most mégis sikerült meglepniük. Mikor Martintól átvettem a Walk With Me!-t tartalmazó, vaskos csomagot, a dobozkép alapján sem volt sok épkézláb ötletem arra nézvést, mit tartok most a kezemben. Nos, kis idő múlva egy dolog kiderült: játékot biztosan nem…

…hanem egy személyi edzőt, közelebbről meghatározva a dolgok velejét: lépésszámláló programot, mely a kézi konzoljukhoz szoros szálakkal kötődő Nintendósokat célozza. A testes doboz a cartridge-on felül két lépésszámlálót, valamint az övünkre rögzítést szolgáló tartólapokat rejti magában. A rendszer összesen négy személy adatainak tárolására képes, mely négy főbe a kutyusunk is beletartozhat, ha vele együtt akarunk gyalogolni.
A rendszer bekalibrálása igen egyszerű: miután a lépésszámlálót a rajta található gomb segítségével összepárosítottuk a DS-sel, a nemünk, a születésnapunk és a nevünk megadása után már csak egy Mii avatárt kell választanunk (avagy átszipkáznunk a Wii-ről), és indulhat is a gyaloglás! A lépésszámlálót az övünkön túl a táskánkba is tehetjük, vagy zsebre vághatjuk, kutya esetén pedig a nyakörvre kerüljön.



A program minden napra előirányoz két teljesítendő célt. Az egyik az ajánlott lépésszám (mondjuk 3000), a másik pedig egy wellness tipp (például kerüld a zsíros ételek fogyasztását). A teljesítményt értékeli, napszakokra lebontva részletezi, összehasonlítja, és kb. 30 napos periódusokat képes tárolni. Megtett lépéseinkkel egy minijáték-szerűségben a világ leghíresebb épületeiről nyithatunk meg alapvető információkat, illetve a termelt energiával egy házikót világíthatunk ki.

Ennyiben ki is merül a szoftver tudása. Nincsen kalóriaszámláló, és sajnos nincsen kapcsolat a Walk With Me! és a Wii Fit között sem. Pedig ezekkel jóval többet ki lehetett volna hozni belőle, hiszen a fentiekben jellemzett alapdolgokra bármelyik, üzletekben kapható lépésszámláló képes. Szigorúan csak a téma iránt érdeklődő, DS nélkül lételemüket vesztő gamereknek!

Petúnia

3



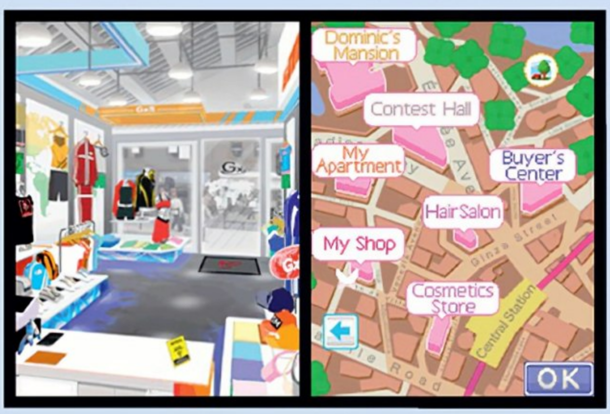
Style Boutique





Az újszülött videojáték magazin világra jövetelével örömteli fordulat következett be életem unalmasnak amúgy sem nevezhető folyásában: ismét tesztelhetek Nintendo DS-en! Bár handheld tekintetében a konkurens cég konkurens kézi konzolja mellett tettem le a voksom, régebben sokat teszteltem erre a gépre is, és ezalatt igen megkedveltem a kütyüt, pont a PSP-től eltérő sajátosságai miatt.
A srácok a premier tiszteletére bizonyára könyékig túrtak a DS-re frissen, avagy kis Hazánkban már korábban megjelent cuccok között, és a kezükbe került, borítóján bordó tűsarkút villogtató példány láttán azonnal rám gondoltak. Helyesen, mert ez a cucc a hímnem soraiban maximum a divattervező, netán a női ruhák iránt valamilyen indíttatásból olthatatlan vágyat érző férfiak köreiben arathat sikert.

Az alapkoncepció a következő: nyiss egy saját butikot egy plázában, tömd tele ruhákkal és cipőkkel, és a vásárlóknak jó áron eladva élj meg belőle.
Természetesen nem dobnak minket azonnal a sűrűjébe. Először kitanuljuk az alapokat: hogyan állapítsuk meg a betérő vásárlót szokásai és kinézete alapján, hogy milyen rucit keres, hogyan szerezzük be az új készletet, hogyan öltöztessük, frizurázzuk és sminkeljük saját karakterünket.
A legelső munkanapunk végén máris felkérnek a saját biznisz vezetésére. A boltot el kell nevezni, megtervezni a belső terét, kiválasztani a butikban szóló zenét. A próbababákat is fel kell öltöztetni. A magunk választotta stílusnak megfelelő kollekciót a bemutató központ brutálisan gazdag kínálatából szerezhetjük be.
A játék végére mindösszesen kb. 10.000 ruhadarab, cipő és napszemüveg nyitható meg, ami nem kevés. Fontos, hogy a nagy szám ellenére a rucik aprólékosan meg vannak rajzolva, és mindenféle stílus, divatirányzat jelen van – olyannyira, hogy sok göncöt magam is szívesen látnék a szekrényemben. A karaktermodellek enyhén mangásak, és a szabásminták hölgyeményeire emlékeztetnek, de aranyosak, a választott témához passzolnak. Ugyan az irányítás kidolgozásánál nem gondoltak a balkezesekre, ettől eltekintve a kontroll könnyed. Wi-Fi-n keresztül más játékosok boltjaiba is elláthatunk, sőt butikversenyeken vehetünk részt.



A játék csak a divat, öltözködés iránt érdeklődő hölgyeknek, uraknak ajánlott, kortól függetlenül.



Petúnia

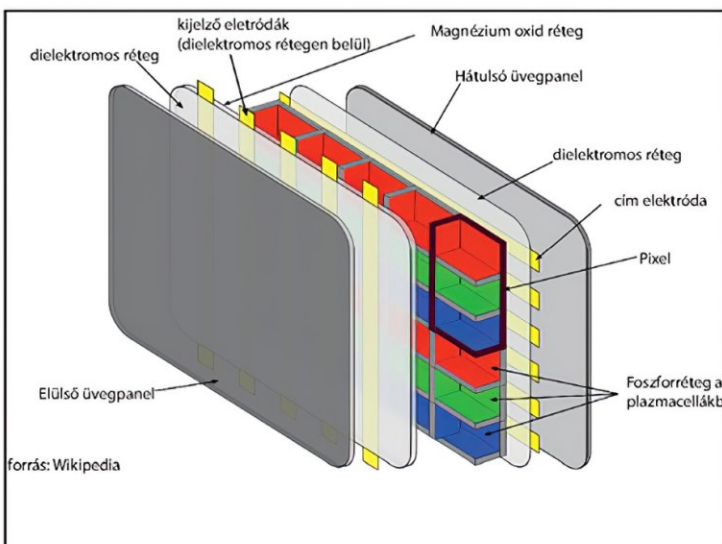
3

Házimozi rajongóként hosszú évek óta kíváncsian kísérem figyelemmel a megannyi érdekes technológiai fejlődést, és habár már a '90-es évek közepe óta, a szélesképernyős képcsöves TV-k megjelenésével, és a surround erősítőkkel megkezdődött a láz, az igazi Kánaán a DVD elterjedésével, majd végül természetesen a HDTV-k térhódításával teljesült be. Habár az Egyesült Államokban és Japánban már a '90-es évek közepe óta megindult a HD sugárzás, Európában csak jóval később terjedtek el a HD felbontású adások, kicsiny hazánk pedig pláne lassan reagált, valamikor 2008 környékére helyezném a fordulópontot, méghozzá a magyar nyelvű HBO HD és az Eurosport HD megjelenésével. Házimozis körökben az egyik legnagyobb örömre kétségkívül a 2008-as Pekingi Olimpia 1080i-s közvetítése adott okot, köszönhetően az M1 és M2 nagyfelbontású csatornáinak, túllépve végre a jó 50 éves SD (PAL és Secam) technológián. Igazi váltásról persze még szó sincsen, hiszen habár pl. Japánban már 2007 vége óta konkrétan megszűnt az analóg adás, addig nálunk még a puszta digitális közvetítés tömeges terjesztésén fáradoznak, a HD adások fogadására képes „Set-top Box"-ok pedig drága havi előfizetéssel járnak, és sokak szemében mind a mai napig luxusszámba mennek. Játékos szemmel sokáig maximum néhány Xbox játék 720p/1080i támogatása adott okott a technológia iránti érdeklődésre, és természetesen el ne felejtsük az 1080i-s Gran Turismo 4-et se.
A 360 premierjétől azonban igen nagy „HD nyüzsgésbe" fogtak a fórumozók, sorra jelentek meg a topikokban olyan kifejezések, mint HD-Ready vagy 1080p, és innentől már nem volt megállás. A házimozi összetett világával azonban szinte lehetetlen 100%-osan képben lenni, pedig több 100 ezres készülék vásárlása esetén nem éppen elhanyagolandó, hogy kinek mi a tökéletes választás, így rovatsorozatomban szeretnék aprólékosan végigmenni minden érdekes kérdésen. Nézzük meg először is, hogy a HD képmegjelenítők körében milyen technológiák közül választhatunk.



PLAZMA TELEVÍZIÓK

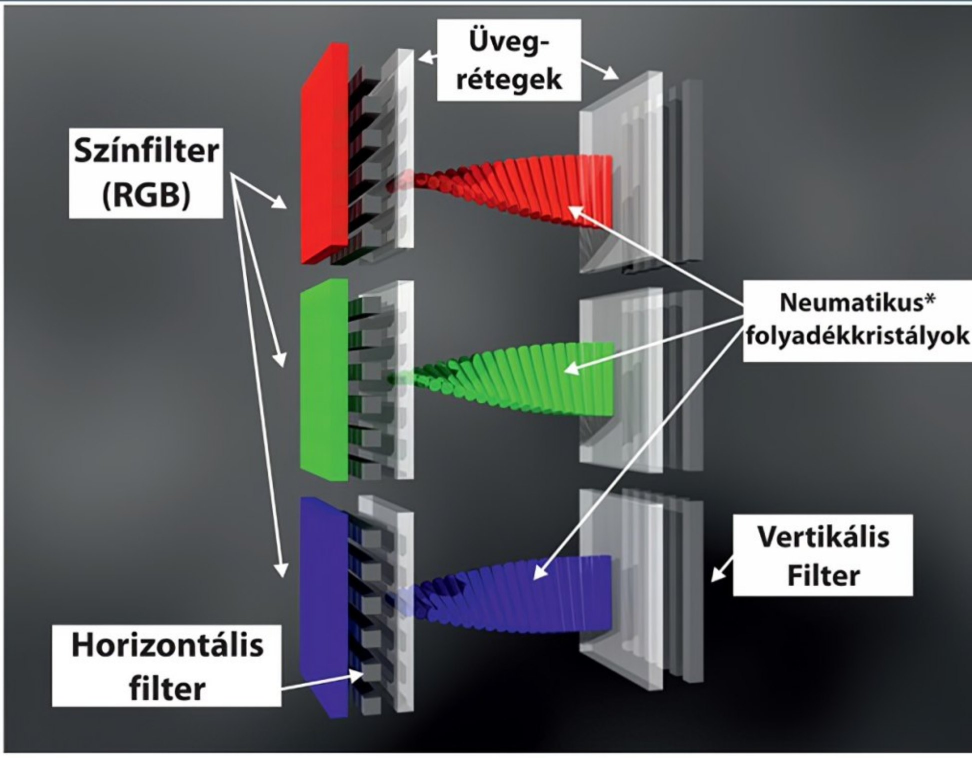
A plazmák mindig is a nagyképernyős élményt szimbolizálták, és annak idején elsősorban szinte kizárólag DVD filmek miatt vásárolták tömegesen. Képminősége mindig is a legközelebb állt a mára már elavult, mégis sokáig decens teljesítményt nyújtó képcsöves (CRT) technológiához.
A plazmák (PDP-k) celláin belül gázokat hevítenek plazmaállapotúvá, ezek reakcióba lépnek egy foszforeszkáló anyaggal, és színes fénypontokat hoznak létre, így saját fényt bocsátanak ki. Jó ideje hallani, hogy a plazmatechnológia már halott, ellenben mind a mai napig remek ár/érték arányt képviselnek a klasszikus képcsöveshez legközelebb álló „természetes" képi világukkal. Legnagyobb előnyükhöz tartozik a magas kontraszt, széles szögből egyenletes megvilágítás, mély feketék, és a kezdettől kiváló mozgásábrázolás. A plazma technológiánál új gázkeverékkel és modernebb panelmeghajtással egyre hatékonyabban kontrollálják a gázkisülés folyamatát, minimalizálva ezzel többek között a sokakat zavaró szellemképeket is, melyek a komolyabb modelleknél ma már csak a legkifinomultabb érzékszervekkel bíró házimozisok számára keltenek zavart. Az évek során még nagyobb fényerőt és kontrasztot értünk el, valamint a képpontok be és kikacsolási sebességét növelve még precízebb mozgásábrázolást kaptunk. A feketék mélysége is tovább nőtt, a kontrasztarány a pedig a korábbi 5-10000:1-ről már akár közel 100000:1 is növekedhet. A Xbox 360 megjelenése után még sóvárogva nézegettük az akkor még bőven milliós kategóriában futó HD óriásplazmákat, és 2006 elején még igen jó kompromisszumnak kezdtük érezni már a fél milliós akciókat is. Hihetetlen mai szemmel körbenézve, hogy mennyit fejlődött a technológia, és hogy ezek a drága készülékek milyen hamar gyakorlatilag az áruk 10-edére csökkentek. Míg sokáig a Panasonic Viera plazmák számítottak a nagyképernyős LCD-k legnagyobb vetélytársainak, igazi highend áttörésnek – és házimozi kuriózumnak – a Pioneer KURO plazmák megjelenése számított 2007 végén.
A plazmapiacon ma már szinte már csak az LG, Samsung és természetesen a Panasonic maradtak jelen, és miközben a Pana mostanában inkább a highend szegmensben igyekszik a KURO korábbi babérjaira törekedni, addig az utóbbi években minőségileg hatalmasat fejlődő Samsung szépen felzárkózott mögé, sőt egyes kategóriákban (bizonyos pontokon) talán már túl is szárnyalva a Panát.



forrás: Wikipedia

LCD KÉPERNYŐK

A legnagyobb fejlődést talán az LCD technológia tudhatja magának, és már az első nagyképernyős Samsungtól kezdve komoly fenyegetést jelentett a plazmák piacára. Habár sokáig a 70 cm volt az éles határvonal, ami alatt LCD-t, és ami felett már plazmát volt érdemes vásárolni, mára ez a határvonal talán 117-127 cm-re nőtt, ha egyáltalán még létezik.
Összehasonlításképpen, míg 2004-ben egy 102 cm-es HD-Ready Samsung LCD jó 2 millióba került, addig egy FULL HD modell (pl. a B400-as sorozatból) ugyanekkora méretben ma alig 140-150 ezertől kapható. A Sony már jó ideje felhagyott a plazmákkal, és hatalmas erőket fektetett be annak érdekében, hogy folyadékkristályos HDTV-i piacvezetővé váljanak, nagyban népszerűsítve a technológiát.
Az LCD panel celláin belül a folyadékkristályok, amennyiben elektromos töltést kapnak, megváltoztatják halmazállapotukat. Az áram erősségétől függően szabályozható, hogy a folyadékkristályok az egyes képpontokon belül mennyire engedjék át a fényt, mely egy mögötte világító panelből származik. Amíg a plazmák főleg otthoni környezetben adnak ideálisabb képet, addig az LCD-k fényes környezetben (pl. szalonokban is) érezhetően nagyobb fényerőre képesek, és nem utolsó sorban nem tükröződnek. Habár az LCD-knek a hosszú évek során hatalmas fejlődésen kellett átesniük, míg behozták legfőbb vetélytársukat képminőségben, valamint hogy – plazmákhoz hasonlóan – gyengébb minőségű jelekkel és képesek legyenek minőségi képet nyújtani, addig a kezdetektől a legstabilabb képhibáktól mentes – igazi valós digitális – képet nyújtották. Érdemes továbbá összehasonlítani egy felső-középkategóriás LCD képernyő nyugtató képét egy alapkategóriás plazmatévével, amit jó páran ma már kissé vibrálónak találnak. A jelfeldolgozó rendszer javulásával már régen elterjedt a 100/120 Hz-es képfrissítés, ami sokat javított az LCD-k mozgóképes válaszidején, vagyis a gyors mozgások elmosódásán, ami sokáig eléggé hátrányos helyzetbe hozta őket a plazmákkal szemben, és sajnos rontott a magas felbontású összhatáson, ám ez az opció továbbra is csak középkategóriás modellektől elérhető.



forrás: Wikipedia
* Nematikus anyag: a molekulák hossztengelyei egy irányba mutatnak

Habár sokak szemében az igazi minőséget mind a mai napig a tagadhatatlanul drágább Bravia család jelenti, ami a konkurenciát illeti, számos más fellelhető márka mellett a Sony egyik legnagyobb ellenfele a Samsung, technológiában pedig főleg a 2008-as „A" sorozat megjelenésével jelentett komoly veszélyt, gondolok itt többek között a decens A656-osra.

LED TECHNOLÓGIA

A reklámokban elterjedt (félreérthető) „LED TV" kifejezés nem egy további fő kategóriát, hanem az LCD-k egy továbbfejlesztett technológiáját jelöli. A folyadékkristályos HDTV-k piacán egyre nagyobb mértékben terjed a dinamikusan vezérelt LED-es háttérvilágítás, melynek köszönhetően látványosan javult a feketék mélysége, a kontraszt, valamint a színtartomány szélessége, és ne feledkezzünk meg az LCD-knél kritizálható rálátási szög kitolásáról sem. (Sok „elérhető áron" kapható kategóriában sajnos akadt komolyabb input laggal küzdő modell, mint az 2008-as A789-es Samsung, szemben pl. olyan mesterművekkel, mint akár a külföldi oldalakon referencia számba menő – gyakorlatilag nulla input lagos – 2007-es Samsung F96-os.) A LED technológia letisztult, igazi mélységérzetet nyújtó képi világa mindannyiunkat lenyűgöz, ám hagyományos – CCFL háttérvilágítású – LCD testvéreikhez képest sajnos egyelőre még olykor 2-3-szoros árat kell fizetni a minőségi modellekért.
Paradox módon magának a technológiának olcsóbb az előállítása, csak még nem olyan elterjedt. Ez viszont azt is jelenti, hogy a nagyobb érdeklődésre való tekintettel az elkövetkezendő években akár végleg le is válthatják a LED LCD-k a hagyományos modelleket.



Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

A PlayStation Network a Sony jelen generációs játékgépeihez kapcsolódó, 2006-ban indult digitális tartalommegosztó felülete, amelynek mára több mint 40 millió regisztrált felhasználója van. Innen játékdemókat, videókat és különböző témákat tölthettek le, teljes verziós programok mellett. Utóbbiak általában 1000-3000 forintba kerülnek (átszámolva), és ennek megfelelő tartalommal, valamint megvalósítással bírnak. Ezek letöltéséhez a legegyszerűbb módszer egy előre megadott értékű PSN kártya vásárlása, amellyel feltölthetitek a regisztrációtokhoz tartozó egyenlegeteket, és ennek erejéig tudtok vásárolni. Magyarországról ez az online bolt hivatalosan sajnos még nem elérhető, de az AXN és az Animax dedikált oldalát már lehet böngészni. A következő oldalakon frissen megjelent, illetve exkluzív PSN játékokról olvashattok rövid ismertetőket.





Súlyos balesete után megújult erővel tér vissza, Joe Danger, a motoros kaszkadőr. Segítesz neki, hogy újra a csúcsra juthasson? A legmeglepőbb tény ezzel az ügyességi játékkal kapcsolatban az, hogy mindössze egy négy főből álló csapat készítette, ennek ellenére mégis nagyon megkapó lett. A címben megnevezett balesetéből felépült kaszkadőrt kell visszavezetnünk a látványos show-k, a kiélezett versenyek és a halálos ugratások világába. A LittleBigPlanethez hasonlóan ál-3D-s megvalósítású nézetet használ, ahol a több mint 50 pályán, a három sáv valamelyikén végigszáguldva kell többek közt akadályokat kerülgetnünk, vagy éppen a gép irányította ellenfelekkel megküzdenünk az elsőségért. Hogy minél jobb pontszámot kapjunk a pálya végi értékelésnél, nyaktörő mutatványokat kell bemutatni a közönség nagy örömére. Ezek kivitelezése egyébként egyáltalán nem nehéz, pár gombnyomás és már megy is a légi balett; ám ha mégis összetörnétek magatokat, mondjuk mikor több busz felett kell átugrani, újra lehet majd próbálkozni. Arra érdemes odafigyelni, hogy a gyűjthető csillagokból minél többet vegyetek fel, mert ezek szükségesek a későbbi pályák megnyitásához. A netes ranglisták mellett, a közösségi rész kimerül a hat helyszínből álló, osztott képernyős kooperatív módban, de az interaktív pályaszerkesztővel rengeteg új kihívás elé állíthatjátok magatokat, illetve a barátaitokat: egyedüli hátulütője a rendszernek, hogy nincs központi szerver a pályák megosztására, ez a PSN üzenő felületén történik. A grafika, a Nintendo Wii-re kiadott játékok látványbeli jellegzetességeit hordozza (pl. a főhős is ennek megfelelően karikatúraszerű), tehát egy egyszerűbb, színes, vidám hangulatú megvalósításra számíthattok ilyen téren, ami illik a játék laza hangulatához, és ehhez tökéletesen igazodnak a '70-es évek valódi motoros bemutatóit idéző zenék.

A Joe Danger unikumnak tekinthető a PSN-en, mert ötvözi a Nintendo játékaira jellemző könnyed játékmenetet a Sony új irányvonalával, vagyis: játssz, alkoss, és oszd meg élményeidet a közösséggel. Még ha kisebb hiányosságai is vannak, vagy egy-egy akadály próbára is teszi majd a türelmeteket, érdemes menni vele egy kört!









Bár mostanra már a csapból is a 3D folyik, a mindig megújuló sorozat legfrissebb tagja 2D-ben tornáztatja meg az agyunkat, nem is akárhogyan!A Pixeljunk név mára egybeforrt a minőségi PSN játékokéval, és ez alól nem kivétel a sorozat (a korábbiaktól ezúttal is eltérő stílusú) negyedik része sem, amely már a címében is tartogat meglepetéseket. Arról van szó ugyanis, hogy a sok lövöldözés mellett egy puzzle elemekben bővelkedő kalandjátékot kapunk, amelyben egy kicsiny űrhajót fogunk irányítani, igen egyszerű módon, kizárólag a két analóg kar segítségével. A csak mutatóba jelen lévő történet szerint a galaxist felfedező emberiség, hogy csillapítsa energiaéhségét, különböző bolygókon kezd bányászmunkálatokba. Miután az egyik távoli kolónia közelében észleljük a felszín alatt rekedt kutatócsapat vészjelzését, a segítségükre sietünk, hogy kimenekítsük őket a természet formálta barlangok, ill. a mesterségesen kialakított járatok mélyéről. A változatos ellenfelekkel való küzdelmen túl, a legnagyobb kihívást a két őselem, a tűz és a víz jelenléte fogja majd adni: a lávatavak közelében túlzottan felhevülő járművünket, csak a hideg vizű forrásokban tudjuk majd kellőképpen lehűteni. De a játékmenet ennél azért összetettebb: hajónk pusztító fegyvereitől szétporladó sziklák nyomán átalakíthatjuk a pályákat, így például az addig utunkat álló magma folyamot, a közeli tó hűs vizének segítségével megszilárdíthatjuk, majd egy új járatot hozhatunk létre benne, hogy elérjük a megmentésre várókat. Később lesz olyan pálya is, amelyen a fegyverünkből lávát lőve kell a jeget megolvasztani, ezzel megnyitva a tovább vezető utat. Ilyen, és ehhez hasonló problémák megoldása vár ránk a változatos boss-harcok mellett, három fejezetben, közel másfél tucatnyi pályán.

A Shooter élénk színű, tisztán 2D-s grafikája bájosan egyszerű megvalósítású, de mégis nagyon hangulatos, és kiváló trip-hop zenék tetőzik be az audiovizuális élményt. Igaz, hogy a viszonylag könnyen teljesíthető kalandot 5-6 óra alatt végigjátszhatjuk, de egy második kontrollert ragadva akár ketten is bajba jutottak megsegítésére indulhatunk. A játék második részét nemrég jelentették be, így a további kalandok is már biztosítottak. Mindenkinek nyugodt szívvel tudom ajánlani a Pixeljunk Shootert, mert kellemes kikapcsolódást nyújt, miközben gondolkodásra is késztet!







PLANET MINIGOLF

Az ambiciózus magyar fejlesztőcsapat, a ZEN legújabb PSN-es játékával ismét stílust váltva mutatja be, mire képes.

A budapesti székhelyű Zen Stúdiónak ez már a harmadik PSN-en megjelenő játéka. A korábban kiadott The Punisher: No Mercy (multiplayer orientált képregény átirat) felemás fogadtatása után, a Zen Pinball (stílusos flipper) már zajosabb sikert aratott, így kíváncsian vártam mivel rukkolnak elő ezúttal fiaink.
A Planet Minigolf igazából már nevében elárulja a műfaját. A sarkkörtől a nagyvárosig, összesen négy különféle környezetben kell az oly népszerű sport miniatürizált formájában helyt állnunk, ezúttal egy kicsit felturbózott formában: a labda célba juttatását ugyanis felvehető extrák segítik, de célunk elérését akár olyan dolgok is akadályozhatják, mint például a lyuk közelébe tett különféle akadályok, amikben megakadhat a labda. Ezek bár nem tűnnek fontos dolgoknak, de igen változatossá teszik a játékmenetet. Ha már a változatosságról esett szó: öt előre legyártott – bár elég sablonos – karakter (bögyös maca, fiatal srác, animés kiscsaj) közül választhatunk, de külsejüket viszont teljesen a saját ízlésünk szerint tudjuk majd átalakítani, a szemüvegüktől a cipőjükig. A közel 150 előre elkészített pálya mellé kapunk egy egyszerűen kezelhető szerkesztőprogramot is, amellyel továbbiakat generálhatunk, ezzel több tíz órára növelve az amúgy sem rövid játékidőt. A program támogatja visszajátszásaink Youtube-ra való feltöltését, ezzel a legjobb ütéseinket megoszthatjuk az egész világgal.
Minden ilyen stílusú játék azon áll vagy bukik, hogy milyen az irányítása. Itt háromféle közül is választhatunk, de mindegyikben az a közös, hogy alaposan be kell gyakorolnunk őket, mert sajnos egyik sem áll igazán kézre. A grafika a fejlesztők eddigi játékaiban is szép volt, most sincs ez másképp: igen részletesen ki lettek dolgozva a pályák és a karakterek is, bár egy kicsit recés a kép. A zenék átlagosak és a narrátor se dobja fel a hangulatot, de utóbbit szerencsére ki lehet kapcsolni. Mindenképpen tudom ajánlani ezt a játékot is, mert nagyon tartalmas lett, őszre pedig még mozgásérzékelős támogatást is ígértek hozzá. Csak így tovább Zen Stúdió!





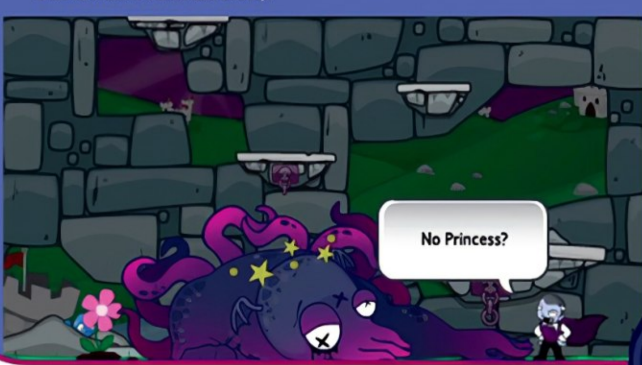




MONSTERS (Probably) STOLE MY PRINCESS

Madarat tolláról, embert ruhájáról, vámpírt harapásáról; avagy tévedések vígjátéka, élőhalott módra!

A hosszú című, kifejezetten humoros Monsters (Probably) Stole My Princess! platformjátékot a PlayStation Store Minis szekciójából tudjátok letölteni. Ezekről a Mini játékokról annyit érdemes tudni, hogy a tavaly ősszel áttervezett PSP (Go) megjelenése kapcsán kezdték el fejleszteni őket, a méretük nem haladja meg a 100MB-ot és csökkentett áruknak megfelelő szavatossággal, és grafikával bírnak, valamint a legtöbbjük elindul PS3-on is (ennek érdemes utána nézni vásárlás előtt).



A Monsters-ben egy Duke nevű arisztokrata vámpírt fogunk alakítani, akinek eltűnik drágalátos hercegnője. Mikor a szétvert szobában hősünk egy szörnyet talál, a vicces párbeszéd után nem is gondolkozik, hogy az éppen virágjait locsoló Cthulhu-szerű rusnyaság-e az elkövető, hanem rögtön őt gyanúsítja az emberrablással, majd válogatás nélkül elkezdi levadászni a célpontjait, hogy megmentse kedvesét. Az öt pálya mindegyike arra épül, hogy Duke szívszerelme nyomában járva megtámadja az elrablóinak vélt förmedvényeket, akik elkezdenek menekülni, mindig a pálya tetején levő kijárat felé, és nekünk a platformokon egyre feljebb jutva kell utolérni, majd három dupla ugrással megtámadni őket, mielőtt megszöknének. Ezeket az ugrásokat kombókba köthetjük, így más-más támadásokat vihetünk be, és minél ügyesebbek vagyunk, annál több pontot kapunk majd a pálya végén. Nagyjából ennyiben ki is merülne a játékmenet, amibe az abszurd szituációk, és a vicces beszólások csempésznek némi eredetiséget. A végigjátszás egy ilyen mini játékhoz képest is rövid, mindössze 15-20 percet fog elrabolni életünkből, újrajátszhatóság szempontjából azért van némi keresnivalónk, a korábban elért pontszámaink megdöntésével kapcsolatban, és pár extra játékbeli trófea is a markunkat üti, ha kitartóak vagyunk.
A grafika nagyon bájos (bár PS3-on elég homályos, de PSP-n rendben van), az orgonán megszólaló pörgős dallamok pedig kellemes hangulatot teremtenek, ráadásul a hivatalos PS blogról ingyen letölthetőek. Míg az iskolába vagy a munkahelyetekre beértek, tökéletes kikapcsolódást tud nyújtani, de többet ne várjatok tőle, mint amennyire az árcédula alapján amúgy is számíthattok.



XBOX LIVE ARCADE

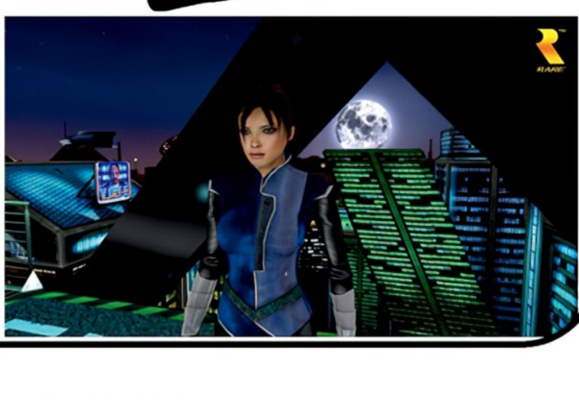
Krisztől

Az Xbox (aktív) élettartamát lassacskán teljesen túlszárnyaló X360 sikere mostanra már egy szűk konzolgenerációt ölel fel, a decens szoftverkínálat mellé pedig töretlenül özönlenek a közkedvelt könnyed szórakozást ígérő árkád játékok, melyek száma lassan a 300-as bűvös határt is eléri. Nívójuk ráadásul már nem ragad le a (zömmel) 20-30 éves retrocímek direkt, vagy minimálisan javított átiratánál, és már túllép a kis költségvetésű – többnyire – 2D-s shootereken és puzzle-ökön. Bírjanak ezek (természetesen) akármekkora gyűjtői értékkel is, azért szigorúan tekintve kezdettől szembetűnő volt a konkurens „sztór" komolyabb fejlesztéseinek trendje, míg Live-on sokkal inkább a repertoár dominált. Az elmúlt években azonban már a Sony is tisztességesen felzárkózott árkáddömpingjével, a Microsoft is végre egyre komolyabb címekkel rukkolt elő, a kezdeti 256 megás – memóriakártya miatti – méretkorlát elvetésével pedig a fejlesztők szabad kezet kaptak a 10 éven belüli sikercímek HD-optimalizált remake-jeihez is.

PERFECT DARK

Vessetek meg, vagy dobjatok meg kővel, de szerintem a Rare-rel nem csinált túl nagy boltot a Microsoft, hiszen ekkora N64-es múlt után „kicsit" többet vártunk volna újításnak egy némileg visszafogott Kameo nyitócímnél és egy pofás Viva Pinata franchise-nál (még ha nekem személyes kedvenceimmé is váltak). Elég szomorú, hogy mind a mai napig többnyire csak a klasszikus sikercímeikről húznak le bőrt, az ilyen projektek ráadásul korántsem sikerülnek mindig olyan jól (lásd Perfect Dark Zero). Az N64 veteránok azonban minden bizonnyal örömmel fogadják majd, hogy a Rare nem csak szimplán visszanyúlt a nagy sikerű Perfect Dark gyökereihez, hanem Joanna Dark legendás kalandjait immáron HD-ben is viszontláthatjuk egy remake keretében. A neves Goldeneye futurisztikus reinkarnációjában titkos ügynöknőnk egy összeesküvés elméletnek néz alaposan a körmére, mindezt olyan technikai kivitelben, mely tíz éve a Nintendo 64 bites gépén az utolsó kis forrasztást is megizzasztotta. A rajongók legnagyobb örömére a P.D. immár 1080p-ben (szigorúan véve inkább csak 720p-ben) és makulátlan 60fps-sel fut, ám az N64-es múltat egy pillanatra sem tagadhatná le, így sokan a mai generációból nehezen fogják megérteni, hogy egy ilyen HD-be erőltetett – mai szemmel – silány grafikájú retro játék a kissé elavult játékmenetével és gyenge AI-jával miért is volt olyan nagy szám. Azonban a széleskörű (kooperatív és egymás elleni) multitámogatás, a különböző játékmódok, valamint a pazar fegyverrepertoár mind a mai napig okozhatnak kellemes meglepetést, Perfect Dark rajongóknak pedig igazi különlegesség 800 pontért.





SERIOUS SAM HD: THE FIRST ENCOUNTER

Serious Sam fergeteges kalandjaival még anno Xbox-on volt szerencsém megismerkedni, a két eredeti PC-s rész egybegyúrt és feltupírozott konzolverziójával. Azt hiszem, nem vagyok vele egyedül, ha azt mondom: szinte rögtön rákaptam az ízére, kooperatív módban pedig veszélyesen függővé válhattunk tőle, hiszen nem volt még egy ilyen eredeti rajzfilmes FPS telis tele elvetemültebb gegekkel, eszméletlen fegyverekkel, a röhejes fejetlen ordító kamikázéktól a vágtató bikákon át egészen a leghatalmasabb szörnyekig, amit addig csak képernyőn láthattunk. Mindezt megspékelve egy hamisítatlan Serious Sam hangulattal, eszméletlen nagy csatákkal, az egyik legélvezetesebb játékmenettel, és egy tökéletesen eltalált kooperatív móddal. Ez kérem a Serious Sam, a tipikus képregény-akcióhős, aki Schwarzenegger kaliberével és laza stílusával csak úgy ontja a laza beszólásokat, démonok egész hordáját irtva a csatatéren!
Kár, hogy a fiatal cseh csapat, a Croteam már nem volt képes mindezt ugyanígy visszaadni a 2005-ös folytatásban, de esetünkben ez nem is érdekes most, hiszen a PC-s eredeti alaposan feljavított HD változata kifogástalan munkáról árulkodik, és mindössze 10 perc után újra rákattantam. 1200 pontért sajnos kissé húzós, főleg hogy a teljes sztorihoz a Second Encountert is érdemes megvásárolni mellé, mégis azt mondom maximálisan megéri, a 4 fős online koop mód pedig minden kétséget eloszlat majd!













DOOM 2

Kevés olyan FPS juthat még eszünkbe, mely akkora port kavart volna, mint anno '93-ban a Doom első része. Jól emlékszem még, milyen volt tiniként Németországban az óva intő riportfilmeket látni fiatalokról, akiknek ilyen és hasonló „erőszakos" játékok hatására állítólag milyen eltorzult lelkiviláguk lehet – de persze ott mindig is nagyon komolyan vették a fiatalkori „Jugendschutz" törvényeket, így sok játékot egész egyszerűen betiltanak, vagy erősen cenzúráznak. Mindamellett forradalmi újításai mellett sem mehettünk el, az alapozó Wolfenstein 3D után természetesen hatalmas előrelépésnek számított. Habár még mindig csak „két és fél" dimenziós FPS-ről beszélhettünk, mégis rendesen megizzasztotta a 386-osomat, így ha tehettem, a későbbiekben inkább apám brutális 486-osán irtottam a démonokat. Egy évre rá meg is érkezett a folytatás „Hell on Earth" alcímmel, bár mai szemmel sokkal inkább nevezhettük volna expanziónak, hiszen a motor nem változott, a pályák felépítése is maradt a régi, nem változott az ágas-bogas kulcskeresés sem, de legalább kaptunk egy brutális új fegyvert, a duplacsövű puskát („Super shotgun"). A hangulat viszont szintén maradt a régi, még több szörnnyel és titokkal, így a folytatás is könnyedén bekerült a nagy klasszikus címek közé, megannyi platform átirattal.
Közel 4 évet kellett rá várnunk, hogy a Nerve Software a második rész Live Arcade-os átiratát is elkészítse, szerencsére a Doomnál láthatott 4-fős online/offline multival, beleértve egy nagyszerű koop módot is. Észrevehető ráncfelvarrás itt sem nagyon tapasztalható, még mindig a kis 4:3-as ablakban araszolunk, a konverzió szimplán hűen ábrázolja a '94-es korszakot, egyedül a zenén változtattak valamit. Az összesen 32 eredeti szinten túl viszont 9 újat is kaptunk a vadiúj „No Rest for the Living" fejezetben, melyek még nagyobb kihívással kecsegtetnek, mint az originál pályák. A Doom 2 felett nyilván eljárt már az idő, 800 pont viszont teljesen korrekt ár nosztalgiázóknak.



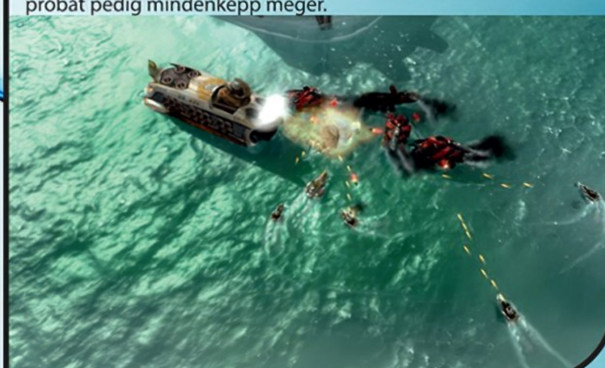


AQUA: NAVAL WARFARE

Térjünk kicsit vissza az újfejlesztésű árkád megjelenésekhez is, és vegyük máris szemügyre a 2 éve alapított szlovák Games Distillery csapat első projektjét. Izometrikus nézetű két analógkaros shootereket mindig is örömmel fogadtunk Live Arcade körökben, a tengeri háborús téma pedig olyan klasszikusokra emlékeztet, mint a PS(1) demólemezről ismert Overboard, ám az Aqua: Naval Warfare esetében modern köntösbe öltöztetve, a Red Alert 3 vízi harcaihoz hasonló HD képi világgal megáldva. Utóbbira ráadásul nem csak vizualitásban hajaz néhány ponton, hiszen csatahajóink irányításán túl kisebb csapatokat is

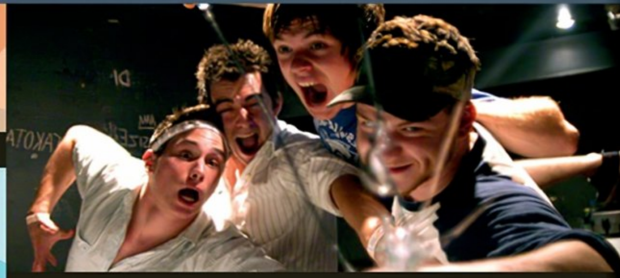


vezényelhetünk. A különböző küldetésekben való helytálláshoz érdemes némi stratégiát is alkalmazni, pl. fegyverek és speciális képességek váltogatása, ám a fő hangsúlyt mégis minden esetben az akcióra fektették. Három hajóosztályból válogathatunk különböző jellegzetességekkel, így míg a Speedboat a gyors manőverező képességeivel, ám gyenge páncélzatával és fegyverzetével inkább csak felderítőnek igazán alkalmas, addig a lomhább Gunship brutális harcokhoz a legideálisabb, így sokszor végül a Cruiser nyújtja az arany középutat. Tuningolni viszont szerencsére lehet (ha nem is látványos mértékben), és még nagyobb örömre ad okot, hogy kísérőhajóink 4-féle egyedi osztályból állnak, így a könnyebb csatahajókon, vagy brutális rombolókon túl választhatunk mentő-, vagy szonárhajókat is, utóbbiakat a tengeralattjárók felderítéséhez, illetve ellenséges torpedók eltérítéshez. Mindez remekül hangzik, és a téma is ötletes, ám a megvalósításban kevés a kakaó. A felszínes háttérsztori még nem akkora gond, de sajnos hamar kiderül, hogy a küldetés végrehajtásához nem kell különösebb taktika, és a játékmenet könnyed kiismerése után olykor egyhangúvá is válik a sok csata. Akadnak extra játékmódok, ahol kooperatív is küzdhetünk ellenségek hullámai ellen, de hosszútávon ez sem köt le igazán, és egy online multi sem ártott volna. 800 pontért ellenben kellemes darab, egy próbát pedig mindenképp megér.



ENTER SHIKARI
Common Dreads





Enter Shikari
Album: Common Dreads
Műfaj: post-industrial hardcore/techno
Kiadó: Tiny Evil (Interscope Records)

Nem ismerős? Sült hal, Tom Jones, délutáni tea, rossz kaja, még rosszabb idő, kib*szott Mary Poppins... LONDON! A britek nem teljesen normálisak. Ennek az állításnak – inkább kijelentésnek – nincs semmi célzott pejoratív felhangja, egyszerűen csak a britek nem teljesen normálisak. Guy Ritchie, Madonna, a Premier League és az éghajlatuk mind ezt támasztják alá. Még saját zenei műfajuk is van: brit-pop! Valamiért mindig az élen járnak, ha innovációról van szó. Ez a zenére hatványozottan igaz.

2010 a változás éve lesz a zeneiparban. Eleddig működő trendek fognak eltűnni, előadók visszavonulni. A zenehallgató ember elkezdett okosodni: nem fogják megvenni Madonna legújabb stúdióalbumát (120. a sorban), nem lesznek kíváncsiak arra, ahogy 80 évesen is bugyiban parolázik a legújabb videoklipjében. 2010 emberének más kell. Új műfajok születnek a kihunyó félben lévő zenei égiszen. Új csillagok, üstökösök melyek magukkal ragadnak mindenkit, aki egy kicsit is nyitottabb gondolkodású. Az Enter Shikari legénysége pont ilyen. Roughton „Rou" Reynolds, Liam „Rory" Clewlow, Chris Batten, Rob Rolfe. Négy ember, négy teljesen más zenei ízlés, mégis működik. Elnézést, működik? Az „eddig mindent megnyerhettek, amit megnyerni lehet" kifejezés talán találóbb lenne. 2006 novemberében úgy töltötték meg a londoni Astoria-t (ez nagyjából 2000 ember) hogy nem voltak leszerződve egyetlen egy lemezkiadóhoz sem. Ez után két hónappal meghívták őket a Download fesztivál Gibson/Myspace színpadára, majd innentől kezdve folyamatos fellépői több nagy zenei fesztiválnak is. Hogyan lehetséges ez? Zenéjükben keveredik a '80-as évek techno és rave hangzása a popos basszustémákkal, erre kerülnek rá a kövér riffek illetve a hörgős/tisztán éneklős részek, no meg az olyan énekdallamok, amiket még Robbie Williams is megirigyelhetne. Powerpop-hardcore, industrial techno rave metál. Sorolhatnánk még az idétlenebbnél idétlenebb kifejezéseket, de maradjunk annyiban: 2010 a változás éve lesz a zeneiparban.

> „Nem ismerős? Sült hal, Tom Jones, délutáni tea, rossz kaja, még rosszabb idő, kib*szott Mary Poppins... LONDON!"

A Common Dreads album második a sorban. A négyesfogat természetesen nem hazudtolja meg önmagát, benne van az Enter Shikari esszencia. A korongon található 15 nóta és az igényes külcsín már eleve meglepő. A Juggernauts című számból készült klip már látható a legtöbb zenecsatornán. Mondhatnám, hogy a Solidarity című szám mindent elsöpör a lendületével. Vagy esetleg a Zzzzonkedet, ami garantáltan szétcsapja a józanul gondolkodni tudó feledet. Vagy az említett Juggernauts-t, aminek a szinti prüntyögését Lakodalmas Lajos is megirigyelhetné. Nem tudok jó szívvel kiragadni egyetlen egy nótát sem, annyira komplex lett az anyag. Írhatnék még ide eladási statisztikákat, mit/hol nyertek meg, kikkel zenéltek együtt, de azt hiszem, hogy jobban jár mindenki, ha meghallgatja őket. A Szigeten találkozunk a koncertjükön!

A GYŰJTŐ
The Collector (2009)

Horrort rendezni mostanában elég kockázatos vállalkozás: ha sikerül valami újat mutatni a fejtetőre állt sötét hajú kislány/zsíros, fekete, szembe lógó hajú kislány/felpüffedt arcú vízihulla-kislány triumvirátuson túl, annak feltehetőleg sikere lesz mind a kasszáknál, mind a kedves nézők álmatlan éjszakáiban. Ha nem (és valljuk be, az utóbbi időben inkább ez figyelhető meg, gondolok itt például a kritikán aluli Pokolba taszítva című „mesterműre"), akkor nemcsak a keresztvíz kerül leszedésre, hanem még a szegény mozipénztáros arc is idejekorán zárhatja a kasszát, mert Frankenstein szörnyét nem üldözték olyan hevességgel, mint ahogy őt fogják.

Igazi tökös ámerikai horrort rendezni, ha lehet még nehezebb. Valamiért a meki hazájában az ijesztgetős filmek írói csak a trancsírozáshoz értenek. Mondjuk, ahhoz viszont nagyon. Éppen ezért kaptam fel a fejem a bejelentésre, miszerint a Fortress Features időn és anyagiakon nem spórolva, jó patrióta módjára két hamisítatlan jenkit kért fel, hogy próbáljanak némi friss vért csöpögtetni a hazai véráramlatba (értsd: nehogymá' a japók lepipáljanak MINKET!). Viszont a rendezők nevét megtekintve elkódösült a tekintetem: a Fűrész V, VI, VII nem a legjobb ajánlólevél azért… Igen, a két úriember Marcus Dunstan és Patrick Melton, a fent említett egykor patinás sorozat (oké, a legelső rész) vadhajtásaiért feleltek. A stílustól nem tértek el, de egy pajkos kedvű jótündér felhelyezte a popsijukba alvás közben a varázspálcáját, ezért csoda történt!

Hőszunk, Arkin (Josh Stewart) a börtönből szabadulva (lesitteltük tolvajlás miatt) elég kellemetlen szituációba kerül: kedves felesége tartozik nagyon-nagyon-nagyon sok pénzzel egy jólszituált üzletembernek. Csemetéjük életét féltvén úgy dönt az oldalborda, hogy bizony jobb lesz elhagyni a várost mielőtt betoncsizmával a lábukon ébrednek. Arkin azonban ezt nem engedi és vállalja, hogy a tárgynap éjfélig megszerzi a pénzt. Azonban ezt csak és kizárólag a régi mesterségével tudja megoldani. A szerencse azonban most hősünkkel van, ugyanis pont egy olyan ház felújításán dolgozik, aminek a tulajdonosa gyémántkereskedő, ráadásul a hétvégére el is utazik mindenki a kúriából. Summa summarum, sikerül betörnie a házba, megleli a keresett gyémántot. Egyetlen egy probléma van: van még valaki a házban, aki bedeszkázta az összes ablakot és trükkös csapdákat helyezett el mindenhova. Ráadásul van egy nagyon csúnyán kinéző kése… Innentől vált át a film brutálba: egyszerű, de annál keményebb csapdák, rejtőzködés és a felfedezés izgalma. Mindez párosul egy nagyon beteg képi világgal: mintha a ház egy másik dimenzió lenne. Élesebbek a fények, a sötétség mintha életre kelne, és bármelyik pillanatban kiokádhatná magából a Gyűjtőt. Igen, izgulni fogunk a filmen (már aki fogékony az ilyenekre), néha elborzadunk, néha megnyugszunk, de mindig csak egy rövid időre.



Nem mondanám azért hibátlan alkotásnak, de a félelem-faktor szerencsére mindig ott van a levegőben. Aki szereti az ilyen jellegű filmeket, nyugodtan tehet vele egy próbát, mert sikerült elérnie azt, amit hosszú ideje egyetlen egy hasonló darabnak sem a műfajon belül: megnéztem újra. (Egy olyan maszk nekem kell, mint ami a Gyűjtőnek van. Abban mennék még a közértbe is.)

A Gyűjtő - The Collector (2009)
Műfaj: Szoba-thriller/horror
Rendező: Marcus Dunstan, Patrick Melton
Szereplők: Josh Stewart, Andrea Roth, Juan Fernández

DAN ABNETT:
Első és Egyetlen



A 41. évezredet írjuk. A Császár már több mint ezer éve ül mozdulatlanul a Terra Arany Trónusán. Az istenek akaratából Ő az emberiség ura, s világok milliói fölött uralkodik légiói segítségével. Oly sok éve már alig több mint egy rothadó héj, amit a Technológia Sötét Korának gépezetei tartanak életben. Ő a Birodalom Istene, a Rettenet Ura, akinek minden nap ezernyi lelket áldoznak, hogy az erejükkel táplálják, s így soha ne enyésszen el.

Képzeljetek el egy olyan világot, ahol egyetlen egy örök dolog van: a Háború. A bolygók millióiból álló Birodalomra ezernyi veszély les, mind a fizikális, mind a szellemi világban. Démonok, mutánsok, a hipertér förmedványei és a Káosz hívei próbálják meg nap-nap után elsöpörni a „hamis Császár lakájait". Egy ilyen univerzumban kell sosem lankadó éberséggel őrködnie az Istencsászár lesújtó ökleinek, az Adeptus Astartes űrgárdistáinak és a Birodalmi Gárdának. Tudják, hogyha figyelmük lankad, akkor emberek milliárdjait küldik a hipertér poklába…

Dan Abnett írói munkásságán sokat lehetne vitatkozni. Egyvalamiben mégis mindenki egyet ért vele kapcsolatban: úgy tudja ábrázolni a háborút a könyveiben, hogy olvasás közben is akaratlanul fedezéket keresünk néha. Természetes volt, hogy a 2005-ben útnak indított Gaunt Szellemei sorozata is a totális háborúról fog szólni, csatamezők tucatjain mutatva be a Tanithi Első és Egyetlen ezred katonáinak szenvedéseit. De vajon kik is ezek a bizonyos Szellemek?

A 41. évezred 755. esztendejének végére a Káosz egy mindent elsöprő hadjáratba kezd és elfoglalja azt a csillagrendszert, amit a birodalmiak Sabbat világoknak hívnak. A bolygók százait magába foglaló rendszer egy jelkép, méghozzá Szent Sabbat, egy 3000 évvel ezelőtt élt szent jelképe: ő űzte ki onnan Khorne híveit és tartotta meg a Birodalomnak a területet. A Halhatatlan Császár hadba hívja az Űrgárdistákat és a birodalmi légiókat, megkezdődik a Keresztes Hadjárat. Pár évvel később a káoszhívők heves ellenállása miatt kifulladni látszik a háborús gépezet, ezért szükség van új seregek felállítására, vérfrissítésre. Ibram Gaunt komisszár-ezredes kapja azt a feladatot, hogy a Tanith erdei világán szerveződött három ezredet „gatyába rázza" és bevethető állapotba hozza. Azonban megérkezésének második napján egy üzenetet érkezik hozzá a flottától, hogy egy jelentős káosz had tart a bolygó felé. Akkora erő, amivel nem tudnak semmilyen körülmények között szembeszállni. Ezért egy kemény döntést hoz: evakuálja az ezredeket és a bolygót, aminek sorsa így is, úgy is megpecsételődött, magára hagyja. A tanithi katonák a csapatszállítókból nézik végig szeretteik, családjuk és a bolygójuk pusztulását, ami csak egy villanásnak tűnik az űr sötétjében. Otthontalanokká váltak. Szellemekké. Minden egyes harctéren, ahova vezénylik őket, bizonyítaniuk kell rátermettségüket, hogy elnyerjék a legnagyobb jutalmat a Császártól: egy saját bolygót…

Abnett a tökéletes háborús atmoszféra megteremtése mellett még egy dologra nagyon figyelt: a karakterekre, főhősökre. Itt aztán mindenki megtalálja a kedvencét: Gaunt, a kőkemény de ugyanakkor igazságos komisszár. Corbec ezredes a bohém, szakállas óriás, aki félelmetes mennyiségű alkoholt tud magába dönteni, ugyanakkor egy született stratéga. Rawne a hideg, kegyetlen gyilkos, a sereg őrnagya. „Bolond" Larkin, a nem teljesen normális mesterlövész, „Namégeccer'" Bragg, a kedélyes, hegynyi méretű nehézfegyveres specialista. A hallgatag Mkoll pedig a felderítők őrmestere.

Bátran tudom ajánlani mindenkinek, aki egy kicsit is vonzódik a háborús dolgokhoz, illetve a Warhammer 40K univerzumához, mert egy, az elejétől a végéig lebilincselő darabbal állunk szemben! „Tanith fiai! Tán örökké akartok élni?"

Dan Abnett: Első és Egyetlen (2005)
Kiadó: Szukits Könyvkiadó
Műfaj: Warhammer 40. 000

SZEXTÚRA
Sex Drive (2009)

Kinek mi jut eszébe arról a témáról, hogy amerikai tini vígjáték? Igen, te ott betűrt pólóban és szandálra combközépig felhúzott fekete frottír zokniban? Hogy mindegyik ilyen jellegű filmben valaki a szüzességét akarja elveszteni, vagy kiderül a szomszéd lányról, hogy egy bombázó, csak felhúzták rá a rút kiskacsa jelmezt? De szofisztikátlan fogalmazol! Biztos értelmező szótár volt a jeled az oviban.

Ezzel együtt igazad van. Nemcsak a padlást lehetne telepakolni a különféle amerikai pitékkel, hanem Holt-tengert is lehetne rekeszteni belőlük. Próbáltak már mindent kihozni a műfajból, amit lehetett: a szomszéd srác a szomszéd csajjal, a szomszéd csaj a jóképű sráccal a suliból, a jóképű srác kicsit félszeg, de azért el akarja veszteni a szüzességét a bálon, vagy említhetném még, amikor két csinos szomszéd lány…(Khmm, lehet hogy írás közben nem a Victoria's Secret bemutatóját kéne bámulnom). Szóval, úgy néz ki, hogy a végtelennek hitt merítési lehetőség nagyon is véges lett. Pontosítok. A Szextúráig ezt hittem. Miután a szememben lévő könnyzacskók újra megteltek nedűvel, én is összeszedtem magam annyira, hogy egy rövidebb beszámolót kerekítsek nektek. Ezt a filmet mindenkinek, aki szereti az ilyen limonádékat, látnia kell!

A sztori nem egy Oscar-díjas költemény, se nem egy hőseposz. Adott egy teljesen átlagos lúzer 18 éves srác, Ian, aki a suli mellett egy fánkos bódéban dolgozik. Természetesen van két tesója, egészen pontosan egy bátyja és egy öccse. Ők persze alfa hímek a korosztályukban, akik több p… lekváros dödöllét láttak már életükben, mint égen a csillag. Ian mit tehet mást, természetesen egy chat szolgáltatáson próbál „ismizni". Össze is hozza a jó sors Cuncuskával, aki fényképek alapján egy igazi nehézbombázó. Hősünk természetesen egy rommá gyúrt, amerikai focis, Ford GTO-val rendelkező szupermennek adja ki magát. Itt kezdődnek a bajok, ugyanis Cuncuska randira hívja, igaz pár mérfölddel arrébb. Két legjobb barátjával, Feliciával és Lance-szel neki is vágnak az igazi roadtripnek.



Eddig pontosan ugyanolyan sablon, mint az összes többi hasonló eresztés. De! Én nem tudom hogy milyen tudatmódosító szereket tömködtek magukba az alkotók, vagy mivel tették tönkre az agyukat, de az biztos, hogy jó cucc volt. Már eleve ahogy kezdődik a film, az nem egyszerű. A készítők konkrétan 10 percen keresztül mesélnek teljesen elmebeteg stílusban, faarccal gurítják a durvábbnál durvább poénokat, miközben három teljesen meztelen szőkeség flangál közöttük. (Illetve egy srác is van ott, szintén mezítelenül, de nézzétek el nekem, hogy a lányokkal foglalkozom.) Ian hamar megtanulja a gloryhole (a gugli nagy haver) fogalmát…Lance még az élő fát is meg szeretné húzni, nem beszélve a szomorú, vigasztalásra szoruló szőkékről. Felicia pedig bemutatja, hogy egy lány hogy tudja feltölteni egy autó hűtővizét úgy, hogy nincs víz a láthatáron… Főszerepet vállal még Ian bátyja is, akié a GTO eredetileg…egyfolytában bunyózni akar, de amikor bevernek neki egyet, úgy sír, mint egy jó kislány ha négyest kap a suliban. Lesz itt rendőrös üldözés, nagy örömködés, szomorkodás, amish lánnyal való hancúrozás, vad házibuli, fára cipők dobálása, lövöldözés, meleg tűzoltók meg minden, ami egy jó turmixba kell.

Hála a jó égnek nem akarja túl komolyan venni magát a film, de cserébe az elejétől a végéig leköti a figyelmet. Ian tesója pedig egyszerűen frenetikus, zokogtam a nevetéstől bármikor, amikor megszólalt. A kis k*csög amish sufnituningos arcról meg nem is beszélve. Ha tehetitek, a bővített változatot szerezzétek be, mert abban van néhány olyan extra jelenet, amiről sajnos nem írhatok, mert leolvadna a monitorom szégyenében. Búcsúzóul mit is mondhatnék? NOFATCHX!

Szextúra- Sex Drive (2009)
Műfaj: *Már megint egy dilis amcsi…*
Rendező: Sean Anders
Szereplők: Josh Zuckermann, Amanda Crew, Clark Duke, James Marsden, Seth Green



A Mario sztori

avagy a piros overálos, köpcös fazon életútja



Mindig lesznek olyan ideák a világban, amik örök időkig fennmaradnak az emberiségnek. Persze ez relatív, hogy minek kell megmaradnia, és minek nem. A videojáték kultúrában is ez van: egyes játékok és szereplők maradnak, mások meg elvesznek. A Mario széria pontosan egy ilyen téma. A legtöbb ember estében a piros kantáros gatyában pózoló, sapkás, pocakos fazon egy emlék, amit egyből elő tud húzni agya egyik sarkából, ha épp arra van szükség.

Én még jól emlékszem a '80-as évek végére, mikor édesapámtól megkaptam az első konzolgépemet, a NES-t, és hozzá a Mario Bros. játékot is. Azok után többé már nem lehetett lekaparni a képernyőről (innentől számítható nálam a „geek" időszámítás).

A Mario játékoknak mindig is megvolt az a bizonyos a „feelingjük". Egyszer-kétszer jött a „falhoz vágom a joyt" érzés, máskor meg a „mekkora árnold svájceneger vagyok, hogy megcsináltam ezt a pályát egy meghalás nélkül" büszkeség. Mindenkinek más az emlék, de a végkifejlet – majdnem – mindenkinél ugyanaz: valamiért kedveljük ezt a kövérkés, piros overálos ürgét.

És, hogy hogyan is kezdődött el a mai napig is töretlen pályafutása ennek a játékkarakternek?

1980-at írunk, mikor is a Nintendo of America piacra dobja Radar Scope arcade játékát. A siker, amit vártak, nem következett be: a nyakukon maradt 2000 eladatlan gép. De mit is lehet ilyenkor tenni, mikor a képzeletbeli dollárok nem csilingelnek a kasszában, és kudarc ér? Nem elcsüggedni – úgy, ahogy a Nintendo sem tette. Az akkori



Nintendo CEO és elnök Hiroshi Yamauchi felkérte Shigeru Miyamoto-t (az akkor még lelkes fiatal újoncot), hogy készítsen el egy játékot. Ebben teljesen szabad kezet kapott, a történet és karakter megalkotása terén is. Miyamoto kreatív emberkén kitalálta a Donkey Kong-ot, amiben egy nekünk ismerős egyén szerepelt kék-pirosban pompázva… de akkor még Jumpman-nek hívták.
Egyébiránt a nevek terén is mindig voltak városi legendák Mario körül. Azt beszélik, Miyamoto először „Mr. Video"-nak nevezte el hősét. Japán mesterünk nem csak ebben az egy programban szerette volna szerepeltetni a pixelköpcöst, hanem minden egyes játékban. Ezt tulajdonképpen Alfred Hitchcock személye ihlette számára (hiszen A.H. is minden egyes filmjében feltűnik rejtett szereplőként).
A Jumpman megnevezés egyébként sokáig maradt is, de mikor a terméket a tengeren túl is terjeszteni óhajtották, új nevet kellett adni. Több sztori is napvilágra látott a névvel kapcsoltban. Az egyik az, hogy egy megbeszélést tartottak miatta, amikor a raktárház tulaja, Mario Segale őrjöngve berontott, hogy az elmaradt bérleti díjat követelje.
Az úr távozása után azonnal megvolt a név, amit oly soká kerestek: „Mario".

Mario mindig is egy könnyen felismerhető karakternek számított a játékpiacon. Tisztára, mint egy focicsapat kabalafigurája! Teljesen jól kitalált virtuális ikon. Megjegyezhető, vicces, karakteres. De túlsúlyos barátunk csinos külseje nem „csak úgy" született. A teljes összhatás igazából a kiforratlan technológiai megjelenítés miatt olyan, amilyen: 1981 ennyit tudott nyújtani a fejlesztőknek. Vegyük szemügyre, jó alaposan, hogy mit is visel Mario.
A jellegzetes piros sapka azért került fel barátunkra, hogy ne keljen bajlódni a frizurájával. Ott a tömött bajusz, ami igazi férfivá teszi a férfiakat. Tulajdonképpen az arcszőrzet és a túlméretezett orr is arra szolgált, hogy a száj megalkotásával ne keljen bíbelődni.
De ne feledjük el a legfontosabbat, ami Mariót Marióvá teszi: a ruhája! A debütáló eseményen (Donkey Kong, Donkey Kong Jr.) még egy kék pólóval és egy piros nadrággal indult neki a mentőakciónak. A divat azonban nagy úr, így mikor a Mario Bros. videojáték végül meglátta a napvilágot, a kombináció megváltozott: piros lett a póló, kék a nadrág. A ruhatár ezek után folyamatosan változott. A Mario Bros. NES-en való megjelenésénél a piros felső maradt, viszont a nadrág barnára váltott – de mi ugye nem így ismerjük. A végleges ruhakollekcióját a Mario Bros. 2. részében kapta meg, ahol is piros pólóban és kék nadrágban mutatta meg a hős magát.

A nevek mindig is fontos szerepet játszottak a Mario univerzum szereplőinek esetében. Mario nevének megszületését fentebb már elmeséltem. De hogy kapta a többi karakter a nevét?
Donkey Kong-ot, ha kikeressük a szótárból, egyből meg is tudjuk, mit jelent: „hülye gorilla". Fantasztikus választás (remélem érezhető a szarkazmusom)! Miyamoto csak felcsapta a szótárt és megkereste a megfelelőjét a „manuke" (japánul a hülye) jelzőnek.
De menjünk tovább: Pauline. Őt rabolja el ugye Donkey Kong. Neve egy valós személytől ered, aki egy Nintendo of America alkalmazott felesége volt.
Luigi sem maradhat ki, bár sajnos hozzá nincsen semmi frappáns történet, hiába hinné az ember. A nevet az amerikai divízió találta ki, de a japán oldalon később észrevették, hogy mit is jelent a Ruigi (a japánok nem ejtik ki az „L"-t, ehelyett „R"-t mondanak)







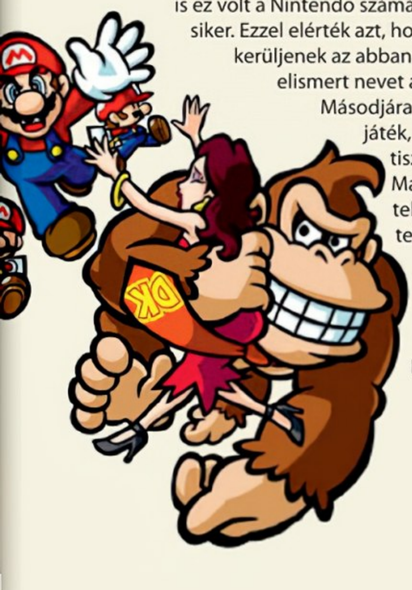
szó: rokon. Véletlen vagy nem véletlen, ki tudja?!
Wario neve a Mario és a „warui" (warui – rossz) kombinációjából ered – hoppá, de találó név! Nem utolsósorban ott van Waluigi is, a gonosz figura. Ennek is van értelme, amire egy Nintendós magazin világított rá: a név egy kevert szóból áll össze (ijiwaru: jelentése valaki, aki rossz).





Donkey Kong

Az év, amiben járunk nem más, mint 1981. A hely Japán. Megjelenik a legelső játék, amiben feltűnik Mario (bár itt még Jumpman-nek hívják, ugye). A sztori ismert: Mario barátnőjét elrabolja egy hatalmas majom, Donkey Kong. Mario feladata az, hogy eljusson egyetlen szerelméhez, különböző akadályokon keresztül.
A Donkey Kong egy játéktörténelmi jelentőségű dolog volt, két ok miatt is. Először is ez volt a Nintendo számára az első arcade siker. Ezzel elérték azt, hogy reflektorfénybe kerüljenek az abban az iparban, amiben elismert nevet akartak elérni. Másodjára, ez volt az első játék, amiben Mario tiszteletét tette. Maga a program egy teljesen egyedi stílust teremtett meg: a „rohanó-ugrálóst". Ezzel jött létre a ma is ismert „side scrolling platformer".



Donkey Kong Junior

A játék 1982-ben jelent meg Japánban, arcade gépekre. Maga az alapsztori teljesen más, mint az elődjénél, a Donkey Kong-nál. Itt maga Mario ejti fogságba Donkey Kong-ot, kinek segítségére DK Jr. siet. A játék lénye klasszikus formula: indákon haladva, platformról platformra haladni, hogy a pálya tetejére érjünk. De nem volt elég csak ugrabugrálni: ki is kellett védenünk a „gonosz" Mario kis éles fogú teremtményeit, ahogy minket akartak felfalni.

Mario Bros.

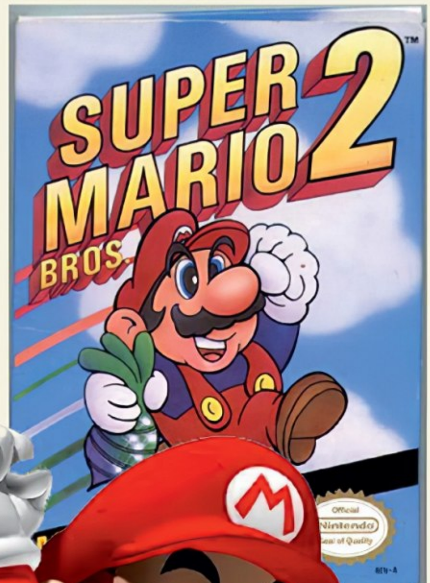
A „máriótesók" 1983-ban jöttek el a játékosokhoz. A player-nek az volt a feladata hogy megszabadítsa a brooklyn-i csöveket a gonosz tekiktől és csúszómászóktól. Ez az igazán expert vízvezeték szerelő brigádok szimulátora volt! A csőtisztítást szólóban vagy co-opban is tolhatták anno a játékosok. Érdekesség még az ebben a programban, hogy a közönség számára itt mutatták be először Luigit.

Super Mario Bros.

Itt szimultán tudok nektek mondani több megjelenési évszámot. A felkelő nap országában és a western ősföldjén 1985-ben, míg nálunk Európában 1987-ben mutatták be a játékot. Ez a program már nem arcade gépeken mutatkozott be a közönségnek, hanem a NES-en, az otthoni konzolgépen is.
A történet ott kezdődik, hogy Bowser a Koopa-k királya megszállja a Mushroom Kingdom-ot, ahol minden egyes lakost kővé változtat. Az egyetlen, aki ezt a varázslatot meg tudná törni, a Hercegnő – de őt meg fogva tartják Bowser kastélyában. Ahhoz, hogy a béke és nyugalom köszönhessen vissza újra a királyságba, Mariónak meg kell mentenie a Hercegnőt. Ez persze nem lesz egyszerű, hisz a hősünknek 8 különböző világon kell átverekednie magát, ahol különböző szörnyek és titkok várnak rá.

Super Mario Bros. 2.

A Super Mario Bros. 2 eredetileg egy japán játék volt: „Dream Factory – Doki Doki Panic". Japánnak teljesen más SMB2 jutott, ami egyszerűen egy hardveres verzió volt. Ez az jelenti, hogy egy az egyben SMB1, csak kiegészítették még pályákkal. Az amerikai SMB2 Japánban 1992-ben jelent meg, Super Mario USA néven.
A „best-seller" sztori itt sem maradhat el. A gonosz béka, Wart elárasztja Subcon békés világát a kis minionjaival. A rend visszaállítása Marióra és barátaira vár. A Super Mario Bros. folytatás már egy olyan lehetőséget is biztosit a játékosoknak, hogy 4 karakter közül választhatja ki, kit szeretne irányítani. Persze mind a 4 karakternek különleges képességei vannak.







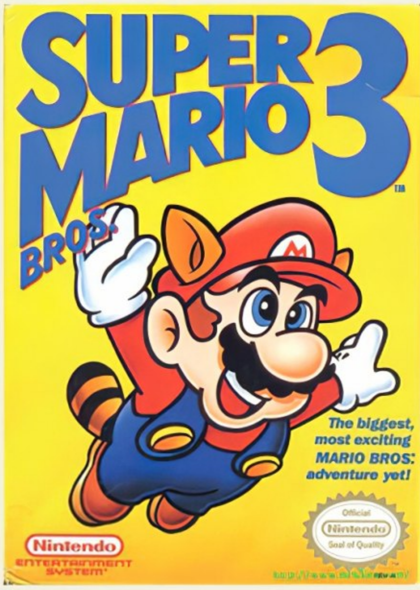
Super Mario Land

A játék 1989-ben jelent meg a Game Boy-ra. (Ehhez a játékhoz sok emlék köt. Emlékszem, karácsonyra kaptam a Game Boy mellé. Öcsémmel állandóan ment a fenyítés, hogy ki játszik akkor épp.)
Ebben a Mario kalandban már a harmadik típusú találkozások is szerepet kapnak. Tatanga, a gonosz „űrember" megszállja a Sarasaland királyságot. Ha még nincs elég a rovásán a kis E.T. embernek, elrabolja a mi hercegnőnket (Princess Daisy – szerintem ez a hercegnőcske kapná meg a „Miss Princess Universe" díjat), aki a birodalom felett uralkodik. Mario első Game Boy kalandjában különböző egzotikus tájakon masírozik át, hogy teljesítse küldetését. Pontosítsunk: 4 különböző és különleges világ vesz majd körül minket, ahol sok egyedi képességet kaphatunk. Amit nem szabad elfelejtenünk, azok a járművek (engem mindig az utolsó pályán a repülő foglalt le).



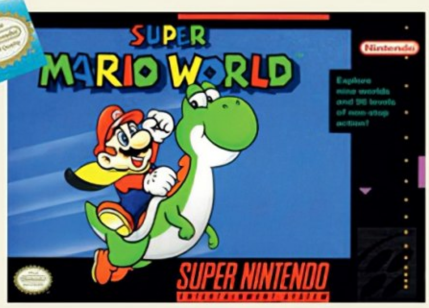
Super Mario Bros. 3.

A következő rész 1988 őszén jelent meg. Mindenki azt hitte, hogy a mi gengszter Bowser-ünk elhagyta Mushroom Kingdom-ot. De ugye milyen egyszerű lenne így a sztori… tehát csavarjunk rajta. A főgonosz távozása elmaradt, helyette inkább landolt a királyságban a „Doom Ship"-pel. Fedélzetén nem csak a klánvezető érkezett, hanem drága csemetéi is. Máriónak tehát most nemcsak Bowser-rel, hanem annak ivadékaival is meg kell küzdenie. Azért még a végére hozzáteszem, hogy a Nintendo szerint 17.3 millió példányt adtak el a játékból. Ebből egy én voltam. Mekkora gamma volt. Lehet előveszem és játszok vele egy kicsit.



Super Mario World

A világ addig világ, míg van új Mario, amit a polcra tudok tenni. Így volt ez 1990-ben is, mikor megjelent az SMW. A bomlasztó egyének most is a Bowser família tagjai lesznek (Miszter Bowser és 7 kedves gyermeke). Most is, mint mindig elrabolják a Princess-t és mellé megnyomorítják Dinosaur Land lakosait. Ezt ugye 2 hősünk, Mario és Luigi nem hagyhatja. Most azonban nem csak ketten fogják felvenni a harcot az



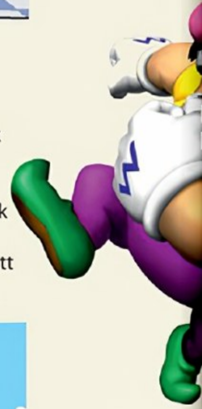
„ultrabrutálmegagonosz(ok)" ellen. Segítségükre lesz a mindig zöld Yoshi. Érdekesség: Miyamoto azt nyilatkozta, miután befejezték az SMB fejlesztéseit, a dizájnért felelős csoport azt akarta, hogy Mario egy dinót lovagoljon meg. Ez technikailag megvalósíthatatlan volt, míg meg nem jelent a Super NES.





Super Mario All-Stars

Gyorsösszefoglaló. Ez a csodamegapakk sok Mario játék egy csomagban (SMB, SMB2, SMB3, SMBTLL). Talán azért volt érdemes megvenni, mert ugye az első 3 felsorolt játék NES-es kiadásban látta meg a napvilágot addig. Ebben a pakkban grafikailag feljavított verziókat kapott a vásárló.





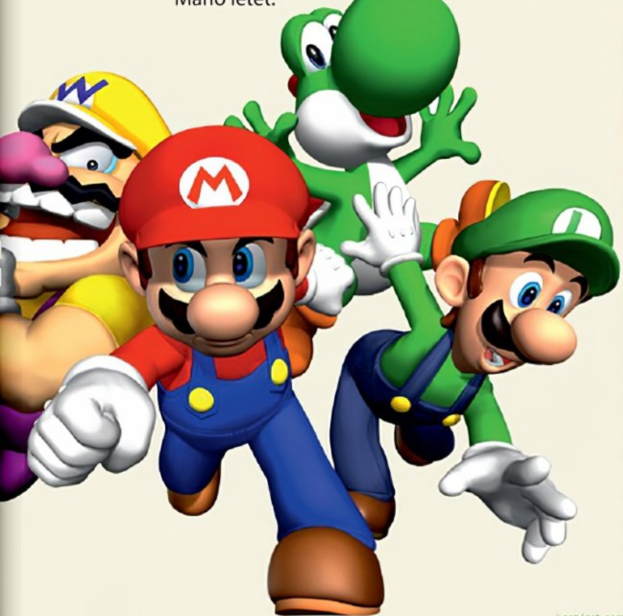
Super Mario World 2 – Yoshi's Island

Ebben a részben a történet Mario múltjában zajlik. Amit érdemes megemlíteni, hogy ez az első és egyetlen Mario játék, ami használta a Super FX grafikus chipet. Ezzel a chippel S. Miyamoto és Takeshi Tezuka egy új programozási technikát hoztak létre, a Morphmation-t. Az ellenfelek, különösen a főellenségek nőnek, összemennek, forognak, és valamikor kitöltik teljesen a képernyőt! A cartridge nem túl nagy, 16 megaites memóriája hagyta azt, hogy 100 különböző(!!!) ellenség végigpusztítson 54 szintet! Na, de hagyjuk a technikai dolgokat. Nézzük mi is volt a sztorija.
Kamek a varázskoopa megjósolja, hogy a reggel születendő ikrek pusztulást fognak hozni a Koopa családra. Reggel egy gólya munkáját teljesíti, hogy sietve leszállítson egy gyerekpárt a szüleikhez. Ezt persze Kamek nem engedheti, így megpróbálja megakadályozni. Kamek terve nem sikerül úgy, ahogy tervezte, csak az egyik gyereket tudja elrabolni, míg a másik leesik egy szigetre. Mario épségben landol a Yoshi szigeten. A továbbiakban a Yoshi-k megpróbálják visszaszerezni a másik gyereket, annak érdekében, hogy visszajutassák a kicsiket a szüleikhez.



Super Mario 64

A legelső cím, ami megjelent a Nintendo 64 gépre, természetesen a Super Mario 64 volt. Ez a játék egy teljesen más dimenzióba helyezte Mario létét.



Bowser elrabolja Peach-et. (Érdekesség: Princess Toadstool mindig is Princess Peach volt Japánban. A legelső játék Amerikában, ahol a Peach nevet használták a „Yoshi's Safari" volt. De a legszembetűnőbb névváltás a Super Mario 64-ben esett meg, 3 évvel később.) Ez azonban még nem elég neki. A kastélyban lévő képeket mágikus portálokká változtatja. Ahhoz, hogy Mario visszaszerezze az uralmat a kastély felett, be kell járni a világokat, amiket a portálokon keresztül látogathat meg. A különböző kalandokat immár 3D-ben élhetjük át. A játékra még mindig emlékszem, iszonyat szép volt! Abban biztos vagyok, hogy kellett ahhoz a 64 bites gépezet. Nem csodálom, hogy sok kritikus azt írta róla anno: „a világ egyik legjobb játéka".

Super Mario Sunshine

Hogy tömören összefoglaljam a kemény, már-már Eszmeralda-szintű szappanoperákat megszégyenítő sztorit (GameCube-on), mit is mondjak... Na, a lényeg az, hogy a szigeten egy Mario imposztor garázdálkodik, aki vandál módjára szétbarmolja a hely gyönyörű imidzsét (graffitikkel például). Nevezzük nevén a helyet: Delfino sziget. Tehát most Mariónak az a feladata, hogy a szigetet megszabadítsa pingálóművészünk munkájától. Fegyvere elképesztő, félelmetes és pusztító… egy vízpermetező gépezet. Persze a végső célunk az lesz, hogy az imposztort kézre kerítsük, és megfenyítsük a permetmasinériával.





Mario and Sonic at the Olympic Games

Oooh. Hát én még emlékszem a megjelenése napjára! Éppen mentem hazafele Japánban az egyetemről, mikor gondoltam, benézek az áruházba, hogy belessek, milyen új gémek vannak. És akkor nézem, hogy mi a f*k van. Emberamazonasz. Odamentem és kérdeztem egy alakot, hogy mi van? Erre mondja nekem, hogy most lehet kipróbálni a Mario és Sonicot. Nem akartam elhinni, hogy ezért állnak sorba (bezzeg a jó kis boxos gémekhez hozzá sem értek, áhh).
Egy mondatban le is zavarom, hogy miről szól. Mario és barátai az Olimpián versenyeznek. Ennyi. De ugye a cím alapján leesik mindenkinek, hogy nem csak a Mario játékok eddigi karakterei, hanem Sonic sününk bandája is megjelenik.





Super Mario Galaxy

Elérkeztünk a Galaxy-hoz. Róla mit is lehetne írni… Talán leírhatnék minden pozitív dolgot róla, de akkor nem lenne elég az egész újság sem.
Ez a rész a Mario univerzum ékköve! Ötvöz minden jót, amit eddig megkaptunk a köpcöstől. De ha még ez nem lenne elég, akkor sok újdonságot is hozott magával. Nemcsak *a sztori* és a karakterek lettek fenomenálisak, hanem az irányítás is, ami egy teljesen új dimenziót nyit meg a játékosok számára.
A történet elején Bowser megint Princess Peach után mászkál. Mostani akcióját egy léghajóval próbálja meg kivitelezni. Nem kispályás módon támad most: viszi a nőt, vele a kastélyt is. De nem csak a sarokra ugrik el, hanem egyből a világűrbe. Mario a sikeres akció lebonyolításához Rosalina és Lumas segítségét fogja használni. Az akció sikeréhez elég Power Star-t kell gyűjtenie, hogy szétrobbanthassa az univerzum közepét. Cél: Princess Peach kiszabadítása!

Számomra Mario a kezdete volt a videojátékos korszakomnak. Egy olyan élményt adott nekem, amit talán nem kaptam volna meg más játéktól. És eddig soha nem is csalódtam azokban a játékokban, ahol a nagy Ő szerepelt. Ahogy a Harley-sok mondják: egy életérzés, amit nyújtani tud neked. Át kell élni és megérteni.

Krugman

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

WWW.KONZOL.EU

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu
ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Szerkesztőség

Főszerkesztő:
Rónyai Balázs
rbaly@konzol.eu

Szerkesztő:
Raj Krisztián
rajkrisz@konzol.eu

Grafika és tördelés
Fekete Zoltán
fekete.zoltan@konzol.eu

Laptulajdonos
Morvay Péter

Hirdetésfelvétel

Völgyi Bálint
volgyi@konzol.eu
Martin
martin@konzol.eu

Kiadó

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest,
Visonta utca 1-2.

Terjesztés

Lapker Zrt.

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest,
Visonta utca 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php

Bár júniusi, átcsusszant a következő számba. A Singularity ígéretesnek tűnik, a Raven-től el is várjuk a magas színvonalat. Időmanipulálás FPS-ben, érdekes kombináció, vajon a gyakorlatban is működni fog-e?



Amennyiben rosszra fordulna az idő, kiváló időtöltést nyújthat a Pixar stúdió folytatása, a Toy Story 3. Lapzárta előtt még nem láttuk, de az eddigi Pixar produkciók fényében vélhetően egy újabb remek alkotás kerül fel az animációs filmek listájára.





Az Xbox 360 Arcade szekciója minden nyáron sziporkázik, vélhetően ez idén se lesz másképp, - egy Limbo-t minimum elvárunk. S persze hasonló akciókat a rivális hálózatokon se vetnénk meg.



Volt egyszer egy plüssmackó, ki békésen éldegélt szivaccsal bélelt közösségbelijei között. Mígnem egy szép napon felbosszantották. Most már morcos, és a szankciók nem fognak elmaradni, nem ám.

Ha sokadik, ha nem, mi igenis kedveljük a Lego-féle játékfeldolgozásokat. Kis vidámság sose árt, és ezt a kockavilágba öltöztetett Harry Potter is hozni fogja, mely reményeink szerint továbbra is remek szórakozást fog nyújtani, kortól függetlenül.





Június eleje óta elérhetők PlayStation 3 platformon, - egyelőre -, a 3D hatást kihasználó játékok. Jelenleg a MotorStorm Pacific Rift, Pain, Super Stardust HD és a WipeOut HD nyújtja ezt az extra szolgáltatást. 3D TV természetesen szükséges hozzá.

Meglehet, Xbox 360 only, de a július egyik legígéretesebb alkotása lehet a Crackdown 2. A várakozást csillapítandó, a hivatalos magyar Xbox blogon (http://xbox.hu/blog/2010/junius/crackdown2pca/) az előzményekről láthattok egy animációs sorozatot.




KONZOL
ONLINE
LÉGY TAGJA A KÖZÖSSÉGNEK!


Tutorial
DVD included
Learn how to play the game!
Wii™
SUPER MARIO GALAXY 2™
3
www.pegi.info
Age rating applies only to game.
DVD exempt from classification
PAL
Nintendo